

VELIKI SPORTSKI OKRŠAJ - FUDBAL, KOŠARKA, HOKEJ!

NOVEMBAR 2008. | BROJ 28

PLAY!



COVER STORY:

LITTLE BIG PLANET

*KOMPLETAN MAGAZIN U PDF FORMATU MOŽETE PREUZETI NA WWW.PLAY-ZINE.COM



ComTrade PerfeCT 6320 kompjuter sa Intel®Core™ 2 Quad tehnologijom
OSTAVIĆE VAS BEZ DAHA!



You know it.

CALL CENTAR
011 201 56 78
www.comtradeshop.com



Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, and Xeon Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries



TNT d.o.o.
PREDUZEĆE ZA PROMET I PRODAJU RAČUNARA
Kolubarska 18, Beograd
Tel./Fax: 011 308 55 77
info@tntdoo.rs

www.tntdoo.rs

TELIX d.o.o. - uvoznik i distributer
PREDUZEĆE ZA RAČUNARSKI INŽENJERING
Futoški put 4, Novi Sad
Tel: 021 489 0 489 Fax: 021 489 0 444
info@telix.rs

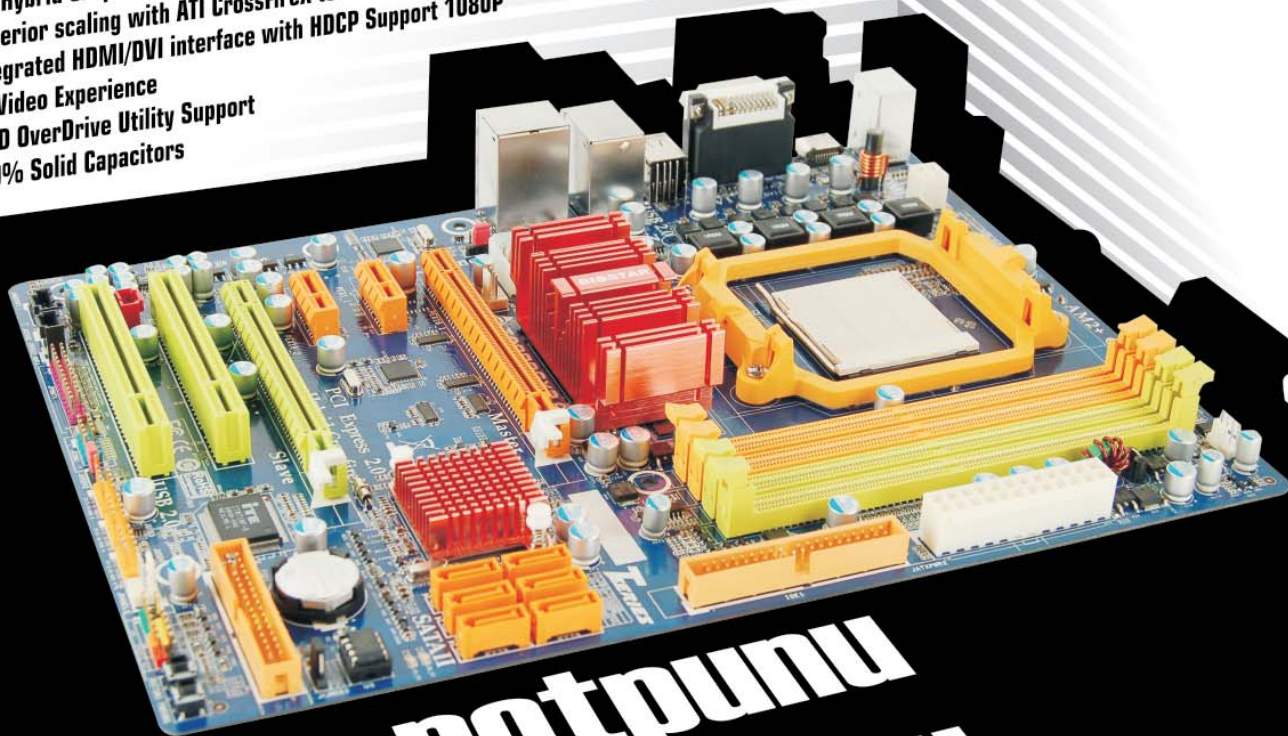
www.telix.rs



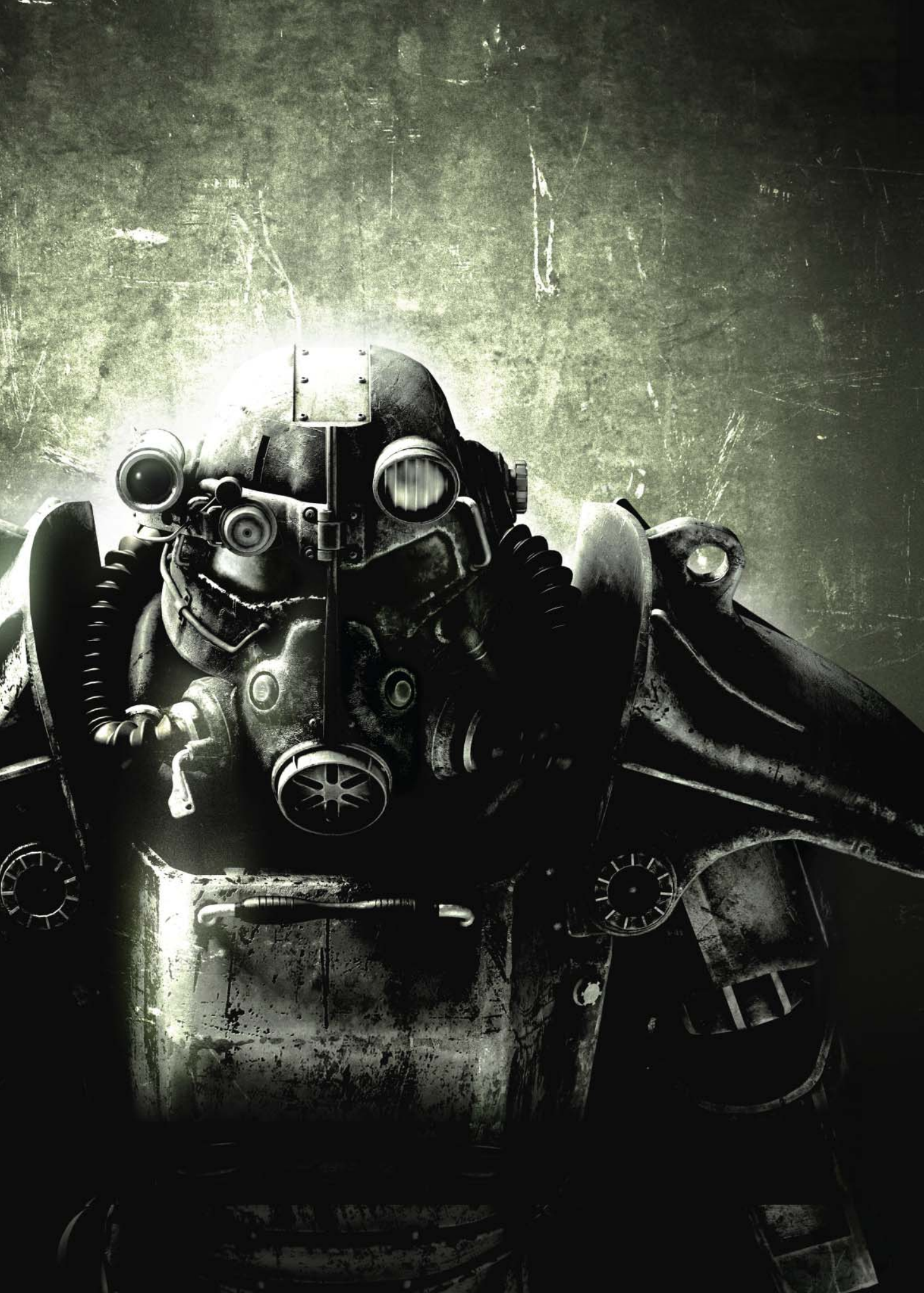
 **BIOSSTAR**
WWW.BIOSTAR.COM.TW

TA790GX3 A2+

- AMD AM2+/AM2 Platform
- Support latest AMD Phenom X4, X3 / Athlon / Sempron
- AMD 140W processor support
- AMD 790GX Chipset with ATI Radeon HD 3300 Graphics
- On Board 128MB DDR3 Side-Port memory
- Dual-Channel DDR2 -1066/800/667/533
- ATI Hybrid Graphics Support
- Superior scaling with ATI CrossFireX technology
- Integrated HDMI/DVI interface with HDCP Support 1080P HD Video Experience
- AMD OverDrive Utility Support
- 100% Solid Capacitors



**Za potpunu
digitalnu
harmoniju!**



Prepare for the Future™



www.prepareforthefuture.com



PLAYSTATION 3



ZeniMax[®]
EUROPE LTD.

Bethesda[®]
SOFTWARES

Fallout® 3 © 2008 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Fallout, Prepare for the Future and related logos are trademarks or registered trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. "B", "PLAYSTATION" and "PS3" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.



JOIN THE QUEST

QUEST: EUnet Special Offer

GOAL: Postani korisnik EUnet ADSL Flat paketa uz Gaming Extra Bandwith i dobićeš pretplatne kartice za WoW i Age of Conan po specijalnoj ceni od 2360 dinara/2 meseca!

REWARD: Vrhunska veza za udobno igranje, ušteda vremena i novca, pripadnost guildu onih koji znaju šta je vrhunski Internet.



www.eunet.rs
0800 300 400

AGE OF
CONAN
HYBORIAN ADVENTURES

MALA VELIKA PLANETA

Sve što je potrebno u početku jeste da ne mislite kako su nam iz Sonija dali puno para da ovoliko promoviramo Little Big Planet.

To što urednik vozi nova kola a cela redakcija je na Karibima nema apsolutno nikakve veze s tim ... šta? Ovaj, samo sekundu dragi čitaoci, imam drugu liniju ... - Da, da, pošaljite tu čokoladnu tortu sa marcipanom sa zlatnim laticama do moje nove kuće na Dedinju, da, pored bazena je spustite ... ok, može i u japanskom vrtu... Nego, gde sam ono stao?

Ah da, Little Big Planet ... Bez sve šale, u pitanju je jedno veliko osveženje na igračkoj sceni i igra koja podjednako mami osmehe i mladih i starih, i muških i ženskih. Jako prijatna grafika, neobičan sistem menija i otkrivanja novih delova sveta kao i sami nivoi koji su više nego simpatici i zarazni dovoljni su da Little Big Planet zavolite iste sekunde kada ga vidite.

Još važnije od toga, ova igra pomaže da se cela komuna možda još jednom zapita da li je pravi hit napredna grafika, mnogo krvi i svetlosnih efekata, ili ipak i dalje ima nečega i u originalnoj ideji i izvođenju. Naravno, veliku ulogu ima i kreativnost igrača koja je ovde dovedena do maksimuma putem opcije pravljenja sopstvenih nivoa i njihovog deljenja sa ostatkom sveta. Kod nas je finansijska situacija nešto teža pa nismo sigurni da će preveliki broj ljudi odlučiti da kupi Playstation zbog ove igre, ali će „preko“ to sigurno biti slučaj.

Zabavno je i to što je Media Molecule, ekipa koja je napravila Little Big Planet, skoro potpuno anonimna i što ih je Sony pronašao i dao im potrebne fondove za završetak igre, i što su i oni sami potpuno iznenađeni sopstvenim uspehom. Vrlo zanimljivo interesantno za sve mlade nade kod nas i u svetu. A sad me izvinite, idem da se kupam u vodi iz tibetanskog jezera posutoj solju sa severa Norveške.

TOP 5

1. KING'S BOUNTY: THE LEGEND

Rimejk igre King's Bounty koja se pojavila 1990, je pred nama i sigurni smo da ćete je zavoleti na prvi pogled. Za vas koji se sećate originala, i svidao vam se, preskočite ceo časopis, nabavite igru i krenite da se igrate ...

2. NHL 09

Ova igra za PlayStation 3 i Xbox 360 je najbolja simulacija hokeja do sada i jedna od najboljih sportskih simulacija ikada. Ova igra zaslužuje apsolutnu preporuku, čak i ako niste ljubitelj ovog sporta i može biti jedan od razloga da ga zavolite.

3. CRYSIS WARHEAD

Godinu dana nakon pojavljivanja jednog od remek dela po pitanju grafike, pucačine iz prvog lica Crysis, svetlo dana je ugledala prva stand-alone ekspanzija. Svim fanovima ove igre, Crysis Warhead je obavezna lektira, ali i onim igračima koji zbog hardverskih zahteva nisu mogli u potpunosti da uživaju u osnovnom Crysis-u.

4. FIFA 09

Fantastična grafika, odličan zvuk, izuzetan izbor liga i stadiona, verovatno najbolji multiplayer u sportskim igrama i i iznad svega, izvođenje na koje ne može da se stavi nijedna ozbiljna primedba najbolja su preporuka za FIFA 09 ...

5. NBA LIVE 09

NBA Live 09 je dobra igra, koja donosi nekoliko zaista interesantnih inovacija, poseduje sjajan online režim i predstavlja najbolji naslov u serijalu od kada je on stigao na sadašnju generaciju konzola ...

BROJ 28 – NOVEMBAR 2008.

Izlazi jednom mesečno

Cena: besplatno

GLAVNI UREDNIK:

Milan Đukić

UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:

Luka Zlatić, Aleksandar Vuletić, Uroš Miletić

REDAKCIJA:

Nikola Nešović, Vladimir Dolapčev, Srđan Bajić

SARADNICI:

Vladimir Kosić, Nenad Dimitrijević, Miloš Hetlerović, Stefan Marković, Ivan Ognjenović, Vukašin Stijović, Marko Nešović, Nikola Branković, Dragan Kosovac, Nikola Dolapčev, Nikola Jovanović, Viktor Vidosavljević

LEKTOR:

Andrijana Ćirković

ART DIREKTOR:

Ivan Čosić

PRELOM I DIZAJN:

Đorđe Petrović

POSTAVKA PRVOG BROJA:

Jasmina Radić

KONTAKT:

PLAY! magazine | www.play-zine.com
Beograd | redakcija@play-zine.com

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Beograd, 79, PLAY! [Elektronski izvor] : magazine / glavni i odgovorni urednik Milan Đukić. - Elektronski časopis. - 2006, br. 1 (juni) --Beograd (Vilovskog 6) : Rur industries, 2006 - Način dostupa (URL): <http://www.play-zine.com>. - Mesečno. - Opis izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)
COBISS.SR-ID 145535756

36

Call of Duty: World at War

Izgleda da će Treyarch potpuno opravdati dve godine rada na ovom projektu i da će Call of Duty: World at War biti najbolja pucačina koja za tematiku ima Drugi svetski rat. Delovi koje je radio Infinity Ward su poprilično postavili standarde, sada je Treyarch na potezu.



34

Guitar Hero World Tour

...je ime četvrtog nastavka Guitar Hero-a tj. drugog od kako su Activision i Neversoft preuzeli franšizu. Za razliku od Rock Band-a, koji je od svog prvog izdanja imao podršku ne samo za gitare već i za ostatak benda (bubnjevi i vokali) Guitar Hero je do sada bio isključivo "gitaroški" naslov



66

Civilization IV: Colonization

Civilization IV: Colonization predstavlja rimejk igre koju je Sid Mejer dizajnirao sredinom devedesetih, a koja je sa svoje strane predstavljala nezvanični nastavak prvog (tada i jedinog) dela kultne strategije Civilization.



AWARDS

Nagrade časopisa PLAY! jako su važne kako bi vam pomogle pri odabiru najbolje igre ili hardvera. Evo kako ih mi delimo:



GOLD

Zlatna nagrada dodeljuje se igri ili proizvodu (hardware-u) koji po svom kvalitetu zasluži da nosi najsvetlije odličje PLAY magazina.



SILVER

Znate kada je nešto jako dobro, ali mu fali malo da bude sjajno? E pa u tom izuzetnom slučaju dodeljujemo srebrnu nagradu.



BRONZE

Bronzana nagrada dolazi kao podrška igrama i hardveru koji je dobar ali koji zasluži da se makar malo izdvoji od drugih.

MORE

24 | Logitech Press Event



Logitech je i ove godine, kao po običaju, organizovao druženje sa novinarima. Mesto sastanka bio je istarski gradić Medulin.

82 | iPAQ 914c

Kompanija HP nam nudi svoju liniju iPAQ proizvoda u „smartphone“ kategoriji, gde se model oznake 914c izdvaja kao najzanimljiviji po pogledu cene...



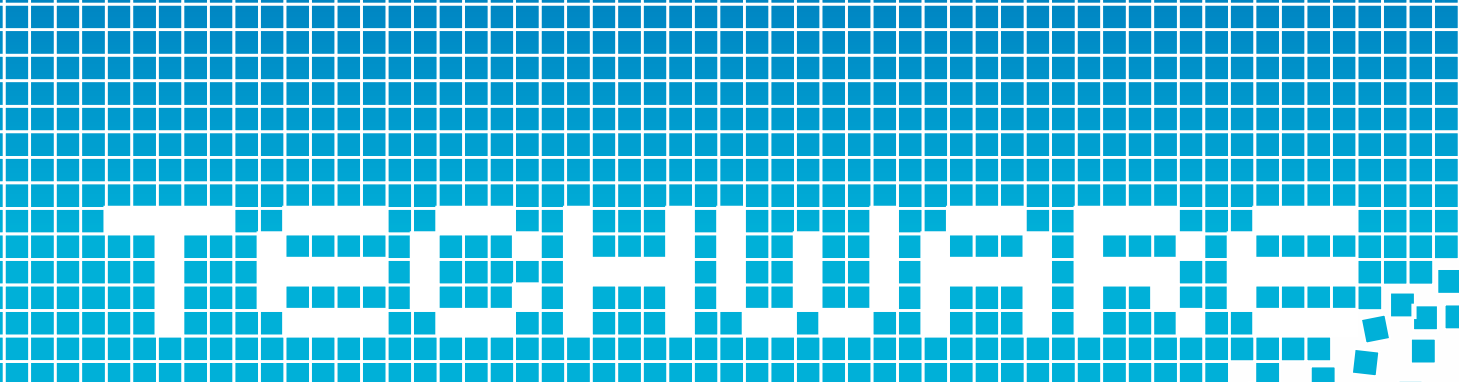
88 | Roccat Kone



Novo ime gaming scene, kompanija koju su osnovali prvenstveno pasionirani igrači koji su do otvaranja Roccat-a radili marketing za potrebe Razera i Speed Link-a.

7	Uvodnik
8	Sadržaj
10	Techware
13	13th page
16	Flash
22	Event
22	Telix – Biostar dilerski skup
24	Logitech Press Event
26	Green i fancy ASUS
28	EXTREME HANDSON EXPERIENCE
32	Retro Play! Novembar 1998.
34	Previews
34	Guitar Hero World Tour
36	Call of Duty: World at War
39	Reviews
40	Little Big Planet
42	FIFA 09
46	Pro Evolution Soccer 2009
50	NBA 2k9
52	NBA Live 09
54	NHL 09
56	NHL 2k9
58	King's Bounty: The Legend
60	Crysis Warhead
62	The Witcher Enhanced Edition
64	Civilization IV: Colonization
68	LEGO Batman
70	Wall-E
72	Star Wars The Force Unleashed
74	Wario Land: Shake Dimension
76	Modovi
80	Hardware

Sadržaj



IBONE ZA VAŠEG LJUBIMCA

Ako posedujete iPhone i psa, sigurno će vam se dopasti ideja da i vašem ljubimcu poklonite jedan iPhone tj iBone, specijalno dizajniranu igračku za pse u obliku iPhone-a. iBone se može poručiti sa HauteDiggityDog.com sajta po ceni od samo \$11.95 dolara.



NVIDIA QUADRO CX ZA NAJNOVIJI CREATIVE SUITE 4

Nvidia je pripremila novu grafičku Quadro CX koja je optimizovana da zadovolji potrebe najnovijeg Adobe Creative Suite 4 paketa. Povezuje se preko PCIe slot-a i poseduje akcelerator za After Effects, Premier Pro i lagodniju manipulaciju velikim formatima fotografija u Photoshop. Takođe poboljšana je H.264 video obrada uz pomoć 1.5GB GDDR3 RAM-a, dual-DisplayPort konektora i dual-link DVI konektorom koji podržava i rezolucije do 3,840 x 2,400 piksela. U prodaji se nalazi već danas po ceni od samo \$1,999 dolara.



MINIJATURNI FIT PC SLIM

Ako vam Eee PC nije dovoljno mali i ne želite mobilno rešenje, ekipa iz Extreme Techa je napravila mini PC dimenzija 4.3 x 3.9 x 1.2 inča u koje su uspeali da stave AMD-ov 500MHz Geode procesor i 512MB RAM-a, 60GB hard disk, WiFi, tri USB porta i VGA izlaz uz Windows XP

operativni sistem.

Moćićete ga poručiti odmah a cena mu je \$335 dolara



SONY IZBACIO

PSP FIRMWARE 5.0

Sony je izbacio najnoviji firmware 5.0 za PSP koji donosi novi PlayStation Network i PS Store sa novim opcijama. Pored toga PlayStation format može biti prikazivan u punoj rezoluciji, sleep funkcija može da se primenjuje i u modu za slušanje muzike i sistem se automatski prebacuje u USB mod kada se priključi USB kabl.



ATI RADEON HD 4830 SA UNIFIED VIDEO DECODEROM DRUGE GENERACIJE

AMD je predstavio još jednu grafičku namenjenu prosečnim korisnicima koji imaju potrebe za klasičnim performansama. Najnovija ATI Radeon HD 4830 poseduje 256-bit GDDR3 interfejs, 640 strim procesora i Unified Video Decoder druge generacije za HD video. Takođe podržava i DirectX 10.1 i dva dual-link DVI porta i naravno CrossFireX tehnologiju. Cena još nije poznata ali se naslućuje da će biti ispod \$150 dolara.



NOVI NEC-OV 22 INČNI P221W MONITOR

NEC prožiruje ponudu novih monitora sa 22 inčnim P221W iz MultiSync P serije. P221W prikazuje 1,680 x 1,050 rezoluciju sa S-PVA LCD tehnologijom, AmbiBright automatskim podešavanjem osvetljenja, 1000:1 kontrastom i 300 cd/m2 osvetljaja. Cena je samo \$636.90 dolara i uz njega dobijate i trogodišnju garanciju.



JEAN-MICHEL JARRE-OV AEROSYSTEM IPOD DOCK

Niko drugi nego Jean-Michel Jarre je dizajnirao prelepi AeroSystem iPod dok i zvučnike sa futurističkim dizajnom i kombinacijom dva 20W RMS zvučnika i 45W RMS subwooferom. Naravno uz iPod dok konektor dobijate i USB port i 3.5 ulaz za slušalice. Trenutno AeroSystem možete nabaviti u Francuskoj po ceni od €450 eura.

 042internet.com

<http://www.042internet.com>

Najbolji ping
na gaming serverima!
Jednostavno povezivanje
Jedinstvena tarifa
Uvek slobodne linije
Plaćanje putem tel. računa

POSMATRAJTE INTERNET DRUGAČIJIM OČIMA

BESPLATAN PRISTUP
na više od

50

sajtova iz naše mreže!

username: play
password: play

042/420-421

1.36 Din/min + PDV (slab saobraćaj)

2.72 Din/min + PDV (jak saobraćaj)



Alo Požega!

Iskreno, nisam mogao da se setim boljeg naslova ... mogao je recimo „Allo, Allo“ ili „Centrala, dajte mi viteza Kaju“, ali ovaj je nekako najbliži našoj situaciji – „Alo Požega“. A to sve zbog najave poskupljenja impulsa za fiksnu telefoniju. Tu me zapravo „raduje“ više stvari.

Fiksna telefonija kod nas je najjeftinija u Evropi – Nikada mi ta poređenja nisu bila jasna. Kao „Struja je jeftinija nego u okruženju“ gde se pod okruženjem često misli na Hrvatsku i Sloveniju na primer, a niko ne pominje da su tamo plate najmanje tri puta veće nego kod nas. Tako i telefon – najjeftiniji smo u Evropi pa daj da poskupimo, nema veze što će implus isto da nam košta kao u recimo Nemačkoj gde je prosečna plata 2000 eur.

Poskupljenje će privući nove operatere i razbiti monopol – Poskupljenjem fiksne telefonije Telekom će dobiti naravno povećane prihode ali važnije od toga, Srbija će postati zanimljivo tle za investitore i druge operatere. A oni se pojavljuju da bi razbili monopol Telekomu i da bi samim tim cene implusa išle dole (na nivo pre poskupljenja možda?)

Radost za internet surfere – Nažalost, brzi internet je i dalje misaona imenica za veliki broj naših državljana pa je dial-up još uvek način komunikacije sa globalnom svetskom mrežom. Sada dolazimo do apsurdne situacije (osim ako i ADSL ne poskupi) da će dial-up surferi plaćati znatno više novca mesečno za taj fantastično brzi internet u odnosu na ADSL korisnike. Sad je 512kb na ADSL-u negde oko 1000 dinara, dok prosečni dial-up surfer troši preko 1500 dinara mesečno za 33,6kb konekciju.

Telefonska pretplata – E, a ovo je stavka koju ubedljivo najviše volim – šta je to dovraga telefonska pretplata i čemu ona služi? Jel to ono što kao u sebi poseduje recimo 10 besplatnih implusa što je dovoljno da pozovete jednom ortaka i jednom naručite dostavu brze hrane i već ste ih potrošili? Podsetiću, pretplata je nešto što u sebi obično sadrži „nešto“. Pretplata za mobilne telefone donosi 30 besplatnih minuta razgovora, 30 SMS poruka itd, pretplata za internet donosi mesec dana brzog pristupa itd, jedino pretplata za telefon ne donosi ama baš ništa. Zapravo plaćate „održavanje“ telefonske linije, što je sasvim sigurno već uključeno u cenu implusa. Međutim, to je dobar način da Telekom od vas uzme izvesnu količinu novca bez obzira da li vi telefonirate ili ne, pa što manje koristite telefon, njima zapravo bolje. Nit' luk jeli nit' luk mirisali, od vas imaju 300 kinti mesečno, ili koliko će već da košta telefon nakon pomenutog poskupljenja.

Šta da vam kažem, možda je vreme da svu komunikaciju prebacujete na internet. Neki osnovni paket za pristup internetu od 500 do 800 dinara, svi vaši dragi prijatelji i porodica na MSN kontakt listi, naručivanje klope preko Donesi servisa, kupovina karata preko TicketLine-a i lagano.



WWW.SPEED-INDUSTRY.COM



ASUS EEE PC S101 USKORO U AMERICI

ASUS je najavio da će se najnoviji Eee PC S101 pojaviti u prodaji u Americi od 1. novembra po ceni od \$699 dolara a kupci će moći da biraju između verzije sa SSD diskom od 16GB ili 30GB hard diskom i braon ili grafit boje. Ispod haube se naravno nalaze Atom N270 procesor, 1GB RAMa, 802.11n WiFi, Bluetooth 2.0, čitač kartica, VGA webkamera i 10.2 inčni LED displej rezolucije 1024 x 600 piksela. Baterija obezbeđuje 5.4 časova rada a dobijate i instalirani Windows XP. Težak je 1kg a tanak je samo 1.9 cm.



NOKIA N79

Fanovi Nokijine N-serije mogu da pogledaju kratak snimak (<http://workshop.nseries.com/2008/10/exclusive-n79-unboxing-video/435>) otpakivanja prvih N79 telefona koji su se pojavili u Americi. Kao što verovatno znate N79 je tri-band GSM telefon sa 5MP kamerom i LED blicem, WiFi podrškom, a u paketu dobijate i 4GB microSD memorijsku karticu i dve maske ako vam originalni dizajn dosadi.



SANDISK SANSA SLOTMUSIC PLAYER

SanDisk je predstavio najnoviji proizvod Sansa slotMusic Player koji dolazi sa slotMusic microSD karticom kapaciteta 16Gb uz mogućnost da dobijete i nasnimljenu DRM free muziku. Pored toga pušćać MP3 i ne zaštićene WMA fajlove a možete ga poručiti odmah kod Best Buy i Wal-Mart online prodavnica po ceni od \$20 dolara.

acme[®]
www.acme.eu

We think the same



Vrhunska računarska oprema i pribor

Uvoz i distribucija
Ex Ecentar doo
tel: 011/2447 190
prodaja@excentar.com

FLASH



Far Cry 2 i DRM

Na Far Cry 2 forumima pojavile su se informacije o zaštiti i aktivaciji koju će koristiti nadolazeći Far Cry 2. Igrači će imati ukupno pet aktivacija na tri različita kompjutera, što ostavlja dovoljno lufta za instaliranje igre na više kućnih računara, deinstalacija igre "vraća" jednu aktivaciju, što znači da će pravilnom instalacijom i deinstalacijom korisnici imati praktično neograničen broj aktivacija, a istim mehanizmom igra neće sprečavati igrača da apgrejduje kompjuter. Ubisoft obećava trajnu podršku za svoje igre i kaže da će igrači moći da igraju Far Cry 2 bez problema dokle god ova kompanija postoji.

Area 51 besplatna za download i igranje

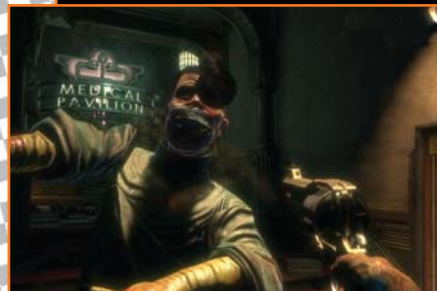
Midway pušta još jednu svoju igru besplatno u roku od nedelju dana. Radi se o Area 51, naučnofantastičnoj pucačini sa vanzemaljcima. Instalacioni paket je težak 2 GB i može se skinuti na www.gamershell.com/download_33790.shtml.

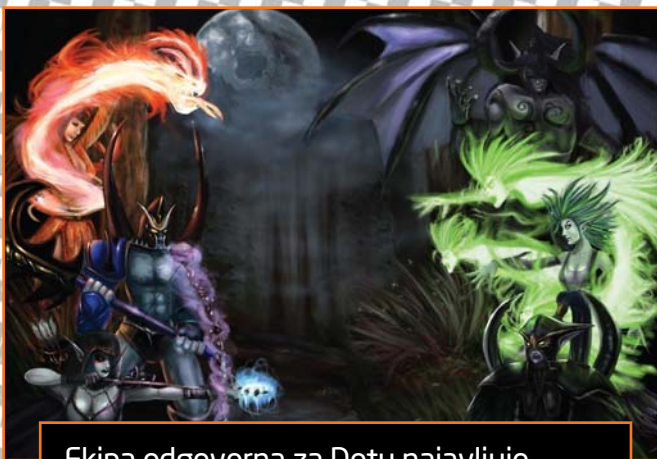
Zeno Clash odložen

ACE Team javlja da je njihova akciono-borilačka igra bazirana na Valveovom Source endžinu odložena za početak sledeće godine, iako je prvobitno trebalo da izađe do kraja ove. Razvojni tim obećava da će ovo odlaganje iskoristiti da poboljša kvalitet igre, a kažu i da će predstaviti igru na Independent Games Festivalu.

BioShock 2: Sea of Dreams

Član sajta N4G obrnuo je PlayStation 3 verziju igre Bioshock i naleteo na trejler u trajanju od svega 15 sekundi, lociran u "extras" sekciji igre, koji prikazuje par trenutaka iz nastavka ove pucačine i otkriva naziv - Bioshock 2: Sea of Dreams. Trejler težak 32 MB možete svući (ako ga još nisu obrisali) sa rapidshare.com/files/154546323/PA090035.rar.html.





Ekipa odgovorna za Dotu najavljuje League of Legends

Riot Games, tim sastavljen od ljudi odgovornih za popularno DotA modifikaciju za Warcraft 3, najavljuje svoj prvi komercijalni projekat League of Legends: Clash of Fates. Igra kombinuje timski rad, elemente rol-pleja i strategije, a beta test bi trebalo da krene sledeće godine. Detaljnije na njihovom forumu: forums.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=23

Najavljen Secret Service

Activision najavljuje akcionu igru iz prvog lica nazvanu Secret Service, koja igrača stavlja u ulogu predsedničkog telohranitelja koji otkriva zaveru protiv prvog čoveka države sa ciljem njegovog smeštanja pod zemlju, i to bukvalno. Igra izlazi za PC, Xbox 360 i PS3 do kraja ove godine.

Epic najavljuje ekspanziju za UT3

Mark Rein je u intervjuu za sajt Eurogamer izjavio da u Epicu rade na velikoj ekspanziji za Unreal Tournament 3, koja bi trebalo da prodrma UT scenu i poveća broj igrača. Rein se hvali kako je do sada u svetu prodato preko milion originalnih kopija UT "trojke" na sve tri platforme (podsetimo, PC i PS3 verzija izašla je krajem 2007, a Xbox 360 izdanje tek u julu ove godine).

Left 4 Dead se više preorderuje nego Orange Box

Doug Lombardi iz Valvea kaže da su narudžbine za nadolazeću zombi pucačinu Left 4 Dead nadmašile one za prošlogodišnji Orange Box i to za preko 40%. U tome ima udela i promocija u vidu popusta od 10% za preorder, ali i Valveova agresivna kampanja koja uključuje reklamiranje po časopisima, televiziji, autobusima i slično. Igra stiže za PC i Xbox 360 u novembru.



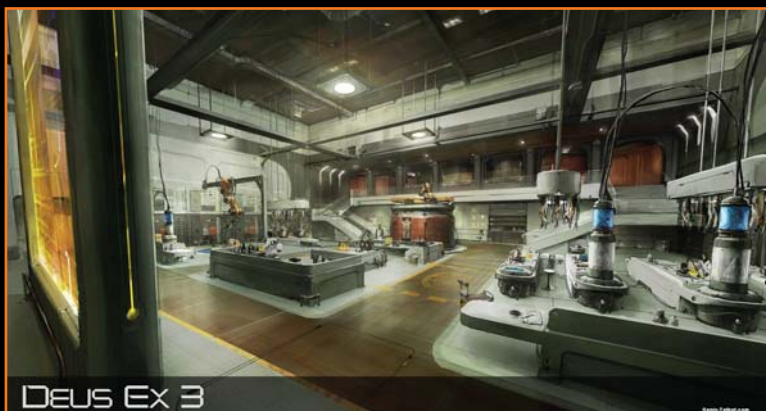
Izašao Half-Life: Decay za PC

Decay je bonus kampanja za Half-Life 1 koja je originalno dolazila uz PlayStation 2 port ove legendarne igre, ali se nikad nije pojavila za PC. Grupa fanova je pre više godina započela projekat portovanja na PC, a sada je rezultat zvanično obelodanjen: Half-Life Decay se može skinuti sa decay.half-lifecreations.com, i naravno, traži Half-Life 1.



Novi detalji o Deus Ex 3

Iz Eidos Montreala poslali su objavu sajtu VoodooExtreme gde govore o detaljima o nadolazećem Deus Exu 3. Autori su pravilno zaključili da je izvođenje iz prvog lica i ovoga puta prava stvar, a igra će biti pravi rol-plej sa ulaganjem stečenog iskustva tokom igranja u nadogradnju glavnog karaktera, kao i modifikovanjem oružja u igri. Igra će se držati uzročno-posledičnih principa i više prilazaka istom problemu. Autori naglašavaju da je stealth sistem donekle izmenjen, i sada će daleko više zavisiti od vidnog polja neprijatelja i zaklona iza kojih će se kriti igrač, umesto sistema senki i osvetljenja iz prethodnih igara.



Fallout 3 neće podržavati modovanje odmah po izlasku

Pete Hines iz Bethesde rekao je da se kompanija trenutno ne bavi mod alatom kojom će igrači moći da ubacuju svoj sadržaj u nadolazeći Fallout 3, jer je zauzeta završavanjem igre za sve tri radne platforme. Mod tool će se najverovatnije pojaviti, ali se ne zna tačno kada.

Potvrđen dodatak za Spore

"EA Store" potvrđuje izlazak "Creepy & Cute Parts Packa" za Spore tako što je započela primanje preorder narudžbina. Ovaj paket pojavio se izlistan u ponudi onlajn prodavnica Amazon i Gamestop pre više od mesec dana, a EA Store sada kaže da će ovaj dodatak koštati 20. dolara i da će izaći 18. novembra.



Starbreeze pravi rimejk Syndicatea

ComputerAndVideoGames.com prenosi da Starbreeze Studios (The Chronicles of Riddick, The Darkness) intenzivno radi na rimejku Bullfrogove taktičke igre Syndicate iz 1993. godine. Starbreeze je ranije sa Electronic Artsom izdejstvovao rimejk "klasične franšize", s tim što se tada nije znalo o čemu se radi. Detalje o originalu potražite na wikipediji.



Otkazan Tiberium

Electronic Arts javlja da je otkazao Command & Conquer pučačinu Tiberium, koja je trebalo da izađe za PC i obe konzole. Kao razlog se navodi slab kvalitet igre, a zbog toga je nekoliko zaposlenih iz LA studija dobilo otkaz.

IGRAJ FIFA09

GOAL

WILL

NEVER

PLAY
ALONE



U PRODAJI OD
TREĆEG OKTOBRA



FIFA09.EA.COM



PlayStation.2

PLAYSTATION.3



PlayStation Portable



© 2008 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Official FIFA licensed product. "© The FIFA Brand OLP Logo is a copyright and trademark of FIFA. All rights reserved." Manufactured under license by Electronic Arts Inc. The Premier League Logo © The Football Association Premier League Limited 1996. The Premier League Logo is a trademark of the Football Association Premier League Limited and the Premier League Club logos are copyright works and registered trademarks of the respective Clubs. All are used with the kind permission of their respective owners. Manufactured under licence from The Football Association Premier League Limited. No association with nor endorsement of this product by any player is intended or implied by the licence granted by the Football Association Premier League Limited to Electronic Arts. "PlayStation", "PLAYSTATION", "PS" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.





Da li ste znali da na svetu postoji preko 30,000 razlicitih vrsta orhideja, da je veštacki stvoreno još preko 100,000 vrsta, da se one smatraju najsavršenijim primerkom cvetne evolucije na planeti i da je jedna od najpoznatijih vrsta orhideje zapravo - vanila?

Nismo ni mi.

Ali smo videli na Wikipediji.

www.tech-industry.com

Starcraft 2 postaje trilogija

Blizzard je danas objavio da će Starcraft 2 biti izdavan kao trilogija, gde će svaki deo sadržati jednu single-player kampanju odgovarajuće igrive rase. Prvo će se pojaviti "Wings of Liberty" (terran), zatim "Heart of the Swarm" (zerg) i na kraju, "Legacy of the Void" (protoss). Ovaj neočekivani potez rezultat je želje razvojnog tima da napravi "epske" i dugačke kampanje umesto zbrzane priče koja bi najverovatnije ispala izdavanjem svega u komadu. Bacite pogled i na intervju na kotaku.com/5062018/starcraft-ii-lead-producer-on-the-split-single-player-campaign.



Rise & Fall: Civilizations At War besplatan

Midway pušta još jednu svoju igru besplatno - radi se o nešto svežijem Rise & Fall: Civilizations at War, strategiji smeštenoj u antička vremena i staru Grčku, Rim, Egipat i Persiju. Download težak 2.4 GB možete obaviti na www.gamershell.com/download_33916.shtml.

The Suffering postao besplatan

Popularna horor igra The Suffering iz 2004. godine sada je postala besplatna i Midway ju je dostavio raznim sajtovima za download. Paket je težak 1.26 GB i može se skinuti sa www.gamershell.com/download_33314.shtml.



Ubisoft kaže da je piraterija na PC-u razlog odlaganja EndWara za računare

Michael de Plater, kreativni direktor Ubisoft Shanghai, za sajt VG247 kaže da je razlog odlaganja PC verzije EndWara, njihove nadolazeće real-time strategije sa glasovnim komandama, kojima su inače put utabale naše igre Will of Steel i Alliance, alarmantan stepen piraterije na PC računarima (piraterija nije zanemarljiva ni na konzolama, ali je odnos piratskih kopija i originala na PC-u drastično lošiji). Michael kaže da bi puštanje PC verzije u prodaju istog dana kad i konzolne bilo praktično poklanjanje igre jer je onda niko od vlasnika i računara i konzola ne bi kupovao već bi skidao sa torenta, a EndWar izlazi 7. novembra za PlayStation 3 i Xbox 360.



Nema Gears of War 2 na PC-u zbog piraterije

Cliff Bleszinski iz Epica otkrio je za sajt TotalVideoGames.com da je glavni razlog njihove odluke da se Gears of War 2 ne pravi za PC neverovatno visok stepen piraterije na ovoj popularnoj igračkoj platformi. Cliffa su pitali da li će igra ipak izaći posle nekog vremena, kao što je bilo sa prvim delom, a on je rekao da neće izaći nikada za PC jer im se prosto ne isplati.



TELEX – BIOSTAR DILERSKI SKUP

Baš kao i protekle godine, kada je naša ekipa bila divno ugošćena na Paliću i ove godine donosimo sjajne utiske sa Telix dilerskog skupa održanog na Kopaoniku, tačnije u Hotelu Junior u Brzeću. Jasno je bilo od početka puta da će skup biti prilika da se partneri, dileri ali i novinari međusobno druže, razmenjuju mišljenja i stavove, ali se i dobro zabave uz hranu, piće i muziku. I sami zaposleni Telixa rekli su nam da je to bio glavni cilj – druženje i zabava, uz naravno informacije o novim proizvodima i planovima za budućnost.



Milan Đukić

Polazak je bio zakazan za 7 časova iz Novog Sada i 8 iz Beograda. Uz prijatnu muziku, druženje i osveženje, dva autobusa puna partnera i novinara pristigla su u hotel Junior. Renovirani hotel ni malo ne liči na isti onaj od pre desetak godina koji mnogi od nas pamte, pa je tako isti obskrbljen bežičnim internetom, spa centrom, teretanom, disko klubom i brojnim drugim zanimljivim sadržajima. Nakon ručka usledila je pauza za odmor pre prvih predavanja, što je ekipa novinara PLAY! magazina iskoristila da se prošetaju po Brzeću i vidi šta sve ovaj krajolik ima da ponudi. Hladno vreme i sitna kišica nisu nas sprečili da vidimo sve šta smo zacrtali, ali smo i na vreme bili nazad u hotelu za početak predavanja.

Biostar proizvode uz poseban osvrt na T seriju predstavio je gospodin Gurdal Ata, koji je u interesantnom i ne preterano dugačkom predavanju uspeo da pojasni sve šta je bitno za ovu kompaniju u budućnosti, a saznali smo i da je procenat kvarova Biostar matičnih ploča među najmanjima na tržištu. Ovo je bila ujedno i

prava prilika da se Telix još jednom zahvali svojim partnerima što su prihvatili ovaj brend i krenuli u njegovu prodaju, što se ispostavilo kao jako dobar potez.

Gospodin Gurdal Ata svoje predavanje završio je 20 minuta ranije nego što je bilo planirano, što je sa posebnim zadovoljstvom pozdravio gospodin Nedeljko Kovačević iz AMD-a, koji je u svom dobro poznatom maniru svoju prezentaciju odužio za upravo tih 20 minuta. Pričavši o integrisanim grafičkim rešenjima iz AMD-a, a pomalo i o najboljoj, „black“ ediciji AMD procesora, Nedeljko je još jednom ukazao na to zašto je upravo firma koju on zastupa bolja od konkurencije u određenim segmentima, kako po pitanju grafičkih čipova tako i po pitanju procesora.

Nakon pauze za kafu i lagani predak, proizvode kompanije Planet, među kojima su bili ne samo serveri, bežični switchevi, Power-over-Ethernet i slično, već i IP video nadzor i IP telefonija, predstavio je gospodin Aleksandar Taš. Prilično temeljna, obimna i grafički

bogata prezentacija zaista je bila više nego zanimljiva za sve kojima je Planet proizvodni program zanimljiv.

Usledila je i večera u hotelu Junior uz živu svirku, a zabava je, verovali vi ili ne, trajala do kasnih večernjih, ili bolje rečeno jutarnjih, sati. Svi oni koji su bančili do zore, ali i oni koji prosto vole da spavaju, pozdravili su to što je Telix događaj organizovan upravo za vikend kada se pomeraju časovnici, pa su svi dobili mogućnost da spavaju jedan ekstra sat više. Nakon doručka i pakovanja, dva autobusa krenula su put Sunčanih vrhova na Kopaoniku. Sezona još nije počela, to je jasno vidljivo, pa je novinarska četa obišla Sunčane Vrhove, skijaške staze, centar naselja i sve drugo što Kopaonik ima da ponudi a moguće je obići u dva sata, koliko je za šetnju bilo obezbeđeno.

A zatim je, u povratku za Beograd, usledilo i najveće iznenađenje – tik pored puta organizovan je svojevrsni izlet za partnere, dilere, novinare i prijatelje Telixa i TNT-a, i to u vidu logorske vatre pored koje se služe kuvana rakija i kuvano vino. Naravno, ovakav vid izleta nije izlet ako u sebi ne poseduje i čorbast pasulj, pečenje, puno kupus salate i poslastica za kraj. Nakon obimnog obroka, većina putnika odlučila je da dremne sve do svojih odredišta.

Još jednom, baš kao i prošle godine, Telix je pokazao da ume da organizuje dilerske skupove i učini ih više nego zanimljivim i nimalo napornim, čak i kada se među predavanjima ugleda ime „Nedeljko Kovačević“. Nadamo se samo da nas prijatelji iz Telixa neće isuviše navići na ovakve događaje i razmaziti, jer će onda i njima samima biti teško da naredne godine dostignu i prestignu sve što su, po pitanju dilerskog skupa, postigli tokom minulog okupljanja.





LOGITECH PRESS EVENT, MEDULIN 2008.

Logitech je i ove godine, kao po običaju, organizovao druženje sa novinarima. Mesto sastanka bio je istarski gradić Medulin.

Vlatko Milenković

Put Medulina krenuli smo u noći između srede i četvrtka 24. i 25. septembra. Put je protekao odlično, bez mnogo zadržavanja na graničnom prelazu. Na odredište smo stigli po planu, negde oko podneva. Organizatori su nas toplo dočekali i učinili su sve da naš boravak učine ugodnim.

Prvi segment druženja u Medulinu se sastojao iz prezentacija novih Logitechovih proizvoda. Dame i gospoda iz Logitecha upoznali su nas sa prednostima koje pružaju njihove inovacije.

Harmony One prvi je proizvod sa kojim smo upoznati. Daljinski upravljač za sve. Svaki uređaj koji imate u vašem stanu možete paliti, gasiti, pojačavati, menjati kanale, sve putem ovog daljinka. Iz Logitechove baze podataka "svučete" softver za vaš uređaj direktno u ovaj lepo dizajnirani daljinski upravljač, i zabava može da počne.

Sledeća je na red došla Wave tastatura. Dizajnirana tako da omogućuje rukama potpuno prirodan položaj. Tasteri su talasasti, a naslon za dlanove je ergonomski oblikovan. Potom nam je prikazano i nekoliko novih web kamera. Neke od njih dizajnirane su za Mek, ali se naravno mogu koristiti i na PC računarima.

Squeezebox je mnogima skrenuo pažnju. Naime radi se o uređaju koji šalje muziku do vašeg stereo uređaja, tako da muziku možete slušati u svakom delu svoga stana. Čak i kada je vaš računar isključen možete slušati muziku sa neta. Na red su došli i muzički uređaji za iPod ili neke druge MP3 plejere. Radi se o nekoliko modela zvučnika na koje se kači npr. iPod i na taj način se omogućuje glasno slušanje muzike. Na ove uređaje možete se nakačiti i putem bluetootha, pa možete slušati i muziku sa vašeg mobilnog telefona.

Od ostalih noviteta tu je miš V550 Nano, bežični miš sa zakačaljkom koja štedi

baterije i skrolom koji omogućuje prelaz preko velikog broja strana za kratko vreme. Zatim tastatura sa svetlećim tipkama, nove kamere za spoljašnji i unutrašnji video nadzor, kao i zvučnici koji se jednako čuju iz svakog pravca.

Kada su u pitanju video igre, imali smo prilike da probamo Grand Turismo 4 na PlayStation-u 3, i to u kokpitu sa jedinstvenim Logitechovim volanom. Takođe, tu je bio i GRID za ljubitelje PC-jeva.

Sa završetkom prezentacija formalni deo druženja je bio gotov. Međutim slobodnog vremena nismo imali previše. Sve je odlično organizovano, i za kratko vreme upoznali smo se sa malim delom Istre. Večerali smo i ručali u čuvenim istarskim stancijama, šetali se Medulinom, a poseban ugođaj bilo je panoramsko razgledanje Istre iz aviona. Sve kad se sabere i oduzme u Medulinu je organizacija bila na odličnom nivou.

FIFA 09 TURNIR

Pobedi i osvoji PlayStation 3 konzolu!

Dodite 15.11.2008. godine i probajte svoje sposobnosti u FIFA 09 fudbalskoj simulaciji. Pobjednik osvaja PlayStation 3 konzolu a za ostale su obezbeđene druge vredne nagrade - PlayStation 2, originalne video igre, dodaci ...



Isprobajte Little Big Planet
među prvima u Evropi!



Učestvujte i u MotorStorm Pacific Rift turniru!

Dom Sindikata, 15.11.2008. godine, početak u 12h.

Prijave i detalji na www.klanrur.rs i www.klanrur.rs/forum



PRODAVNICE

No.1 Centar
Džordža Vašingtona 21a
011 / 344696
3242522

No.2 Slavija
Deligradska 7
011 / 3612720
3612087

No.3 Vidikovac
Pilota M. Petrovića 72
011 / 2343444
2343131

No.4 Centar
Sajam kompjutera
Dom Sindikata

No.5 Voždovac
Vojvode Stepe 173
011 / 3988111
3988222

No.6 Crveni Krst
Cara Nikolaja II 61c
011 / 2459742
2454783

No.7 Zemun
Gospodska 8
011 / 2198855
2612612

No.8 Konjarnik
Ustanička 244d
011 / 3476141
3476142



GREEN I FANCY ASUS

Marko Nešović

Nakon vrlo uspešnog proboja tržišta sa EEE PC modelom i kreiranja potpuno novog segmenta orijentacija ASUS-a je krenula u pravcu evolucije malog EEE modela prema zahtevima kupaca, ali i donoseći par novih iznenađenja. Nakon modela EEE PC sa dijagonalom od 9" i 10" ovoga puta su predstavljena dva modela – S101 kao specifičan primer EEE serije, i Bamboo, ekološki laptop sa delovima od bambusa.

Press konferencija je održana 28. oktobra, a o novim modelima i pravcu razvoja kompanije ASUS imali smo priliku da čujemo od strane Milana Miličića, marketing & PR menadžera, Alessandra Bassa, direktora predstavništva i Miloša Vujića, account managera ASUS-a za Srbiju.

Veliki naglasak nadolazećih ASUS proizvoda stavljen je na očuvanje životne sredine, korišćenje materijala koji se mogu

reciklirati, manja potrošnja energije i slično. U ASUS-u ovaj koncept nazivaju „Green ASUS“, a pravi predstavnik „zelene“ serije je upravo Bamboo Notebook, model koji je u potpunosti „zelen“, od koncepta, preko produkcije do reciklaže. Cela gornja površina poklopca, palm rest i touch pad su napravljeni od fino ispolirane bambusove trske. Na prvi pogled ovaj model deluje prilično neobično, i jednostavno ne možete da odolite, a da ga ne dodirnete. Ideja je, po rečima ASUS predstavnika, da u radu „nimate osećaj da radite da hladnom mašinom, već sa prirodom“. Upravo to je osećaj koji imate pri kontaktu sa malenim laptopom: savršeno ispolirane drvene površine prijatne na dodir, bilo da ga nosite sa sobom ili radite uvek ćete biti u kontaktu sa bambusom, što je, moramo priznati znatno prijatnije od aluminijuma i bilo kog drugog metalnog materijala, a kamoli plastike. Bambus je izabran pre ostalih materijala jer ima kraći životni ciklus od drugog drveća, a neke vrste bambusa mogu rasti 1.5 centimetara dnevno, pa može se totalno oporaviti posle žetve bez potrebe da se ponovo sadi što ga čini idealnim za ekološki koncept.

Kako je u pitanju ograničena serija, sa delovima koji su u potpunosti ručno rađeni, ciljno tržište je određeno visokom cenom, koja će, po rečima gospodina





Bassa iznositi 1.799€. Diferencijacija modela je izvršena prema veličini displeja i hardveru, i to na jače modele sa dijagonalom 12.1", i slabije sa 11.1" ekranom. Specifikacije možete videti u priloženoj tabeli ali treba napomenuti da se radi o ozbiljnim mašinama i da su sve varijante Windows Vista Ultimate ready. Slabiji i jači model poseduju integrisanu kameru, WXGA ekrane sa visokim stepenom osvetljenja dok veći Bamboo ima 9300GS grafiku sa 256MB memorije čime se multimedijalne mogućnosti povećavaju. Za sigurnost podataka na 160/250/320GB SATA hard diskovima brine se integrisani čitač otisaka prstiju dok su za njihovu obradu i manipulaciju zaduženi Intel procesori Core2Duo serije. Sa tročelijskom baterijom (postoje i baterije sa 6 i 9 ćelija za Bamboo modele) težina većeg iznosi svega 1.57 kg dok manji notebook ne prelazi 1.25 kg što ih u kombinaciji sa Super Hybrid Engine tehnologijom (koja omogućava znatnu uštedu energije i produženje autonomije baterije) svrstava u grupu ultraprenosivih platformi sa odličnom autonomijom. Komunikacija se obavlja preko mrežnog adaptera, Wifi 802.11n standarda, bluetooth-a, kao 3G tehnologije preko implementiranog slot-a za SIM karticu (iza baterije).

Nakon kraće pauze na red je došla druga po redu prezentacija stilski prilagođenog naslednika EEE serije – modela S101. U pitanju je perolaki 10.2" widescreen fancy EEE nesvakidašnjeg dizajna. Sa svojom debljinom od 1.8 cm i masom manjom od jednog kilograma ovaj mališan ima sve odlike EEE serije, dok njegov dizajn govori nešto drugo. Super kvalitetna završna izrada, ispolirana gornja površina visokog sjaja, dekoracija Swarovski kristalima, specijalni metalni okvir, kao i izbrazdani metalni palm rest čine ovaj laptop dizajnerski jedinstvenim

na tržištu. Specijalne karakteristike koje uključuju zumiranje i skrolovanje sa dva prsta (ko je rekao iPhone?), baterija koja zahvaljujući Super Hybrid Engine tehnologiji nudi čitavih 5 sati autonomije su samo par prednosti koje nosi novi S101. Intel Atom procesor, 945GSE čipset, 1GB DDR2, 16/32/64 GB SSD HDD, 0.3Mpix kamera, WiFi, Bluetooth 2.0 čine okosnicu konfiguracije namenjene ljudima sa stilom (ciljnu grupu po rečima ASUS predstavnika čine društvena elita, putnici, istraživači, pisci...).

Na prvi pogled ovo je jedan od onih proizvoda koji „skuplja poglede“ ljudi u okolini, jer stvarno deluje ekskluzivno i kao nešto što se ne viđa svaki dan. U paketu Linux verzije (postoji i ona s Windows XP Home platformom) se isporučuje 50 preinstaliranih aplikacija prilagođenih za rad, učenje i igru. Tu su MS Office kompatibilni softver, IM, Skype, igrice i slično.

Bilo da ste environmentalista, ili smatrate sebe za osobu sa stilom, ASUS je spremio perolake prenosne računare koji će zadovoljiti vaše potrebe. Iako je naglasak Bamboo serije na očuvanju životne sredine ozbiljan hardver koji se nalazi u ovim modelima čini ih idealnim za poslovnu i/ili multimedijalnu primenu. Oba modela imaju svoje ciljne grupe, i kao takvi napravljeni su baš po meri budućih korisnika. ASUS je želeo da stavi do znanja da se kompanija okreće i sve više ulaže u proizvodnju modela koji se prave od reciklirajućih materijala, manje zagađuju okolinu, štede energiju a sve to bez uticaja na performanse i kvalitet koji su u konstantnom porastu. Za društvenu elitu S101 biće savršeni saputnik – lagan, dizajnerski savršen, sa izuzetnom autonomijom i odličnim performansama. Ako cena ostane na nivou od 699€ kao što je najavljeno nema razloga da ovaj model ne stvori novu podklasnu prenosnih uređaja.





EXTREME HANDSON EXPERIENCE

Prilika da na jednom mestu testirate nove naslove u ponudi nekog izdavača ili distributera nije ništa nesvakidašnje za sajmove u inostranstvu, ali kada se na sajmu knjiga to ponudi posetiocima svakako je nešto što treba posetiti.



Nintendo DS

Beograd, Sajam knjiga, pretposlednja nedelja oktobra. U hali 14, negde oko sredine, na uglu privremenih ulica Meše Selimovića i Petra Kočića, se dešavao predmet ovog teksta. Naime, Extreme CC, jedan od naših najvećih distributera igara za PC i konzole, napravio je interesantnu saradnju sa nekoliko svojih partnera i demonstrirao nam, po prvi put „Extreme HandsOn Experience“. O čemu se radi? O konceptu putem kojeg na jednom mestu možete lično (is)probati sve najnovije igre u ponudi ExtremeCCa.

Na donjem nivou tokom celog sajma posetioци su mogli da probaju jednu od ponudjenih PS3 igara, a Nintendo Wii „čořak“ je bez obzira na povremene izlete u druge igre, uvek bio okupiran Wii Sports tenisom. Na Nintendo DS konzoli su bile prezentovane Diznijeve igre, gde je najviše interesovanja bilo za „evergreen“ naslov Pirati sa Kariba.

Poseban deo, je naravno bila neka vrsta VIP zone, na spratu, gde su u opuštenom

PURE



ambijentu bile postavljene tri PS3 konzole na trenutno najvećim ekranima u ponudi Crypton brenda. Potpuna zona za opuštanje i igranje posle napornog šetanja po sajmu.

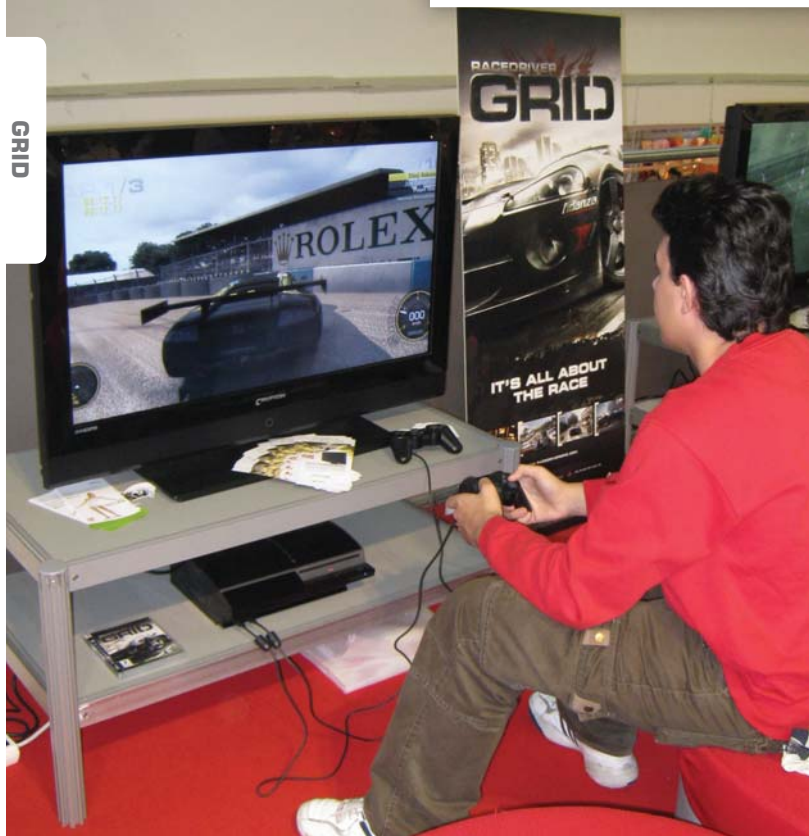
I šta smo igrali? U standardnoj ponudi je bilo 6 igara. Fifa09 je bila jedna od najčešće igраних naslova, primetno je sve manje zloćudnih komentara na temu PES vs Fifa, jer je ovogodišnje ostvarenje stvarno dobro urađena igra.

Facebreaker je nekoliko puta predstavljen u Play!u ali u širem auditorijumu nije

FACEBREAKER



GRID



mnogo poznat zbog svoje „console only“ strane. Kroz višesatno igranje različiti igrači su „otključali“ sve borce i sve ringove pa je zabava u ovom kartunolikom boksu bila potpuna. Čak i na konzoli koja je bila na donjem nivou, trenuci kada se Facebreaker „vrteo“, su bili praćeni velikim brojem zainteresovanih posmatrača koji su gledali borbe.

Treći naslov koji se najviše igrao jeste Diznijev – Pjur (Pure). Čudno je kako ova jednostavna igra, trka, bez nasilja, gde nije sve u tome biti najbrži već biti i najsnažljiviji, biva veoma lako prihvaćena od strane igrača. Igrači svih starosnih grupa su uživali u vratolomijama na quad motorima. Jedina zamerka prilikom igranja Pjura bila je u nepostojanju split screen multiplayera tako da igrači nisu mogli da uporede svoje skilove u 1v1.

Nba09 je bio jedan od „taze“ naslova koji je mogao (verovatno premijerno) da se proba na ExtremeCC štandu. Nba09 je svakako doživela takođe veliki napredak, mada je konzolna verzija prošle godine u samom startu bila bolja od svog PC rođjaka, ove godine je EA rešio da malo priček sa PC verzijom, te smo u PS3 verziji uživali u zakucavanjima i trojkama velikih majstora NBA lige.

Na štandu ste pored gorenavedenih, još mogli isprobati i Grid, Codemasters-ovo čedo, ne tako nov naslov, ali svakako jedna od najboljih vožnji koja danas postoji. Takođe u ponudi za testiranje bio je i konzolni naslov Battlefield Bad Company, ali i ova dva poslednja naslova zbog nedostatka split screen multiplayera nisu baš našli na veliko interesovanje posetilaca.

Poseban kuriozitet Extreme Hands On Experience programa je bila promocija igre Dead Space, horor avanture u svemiru. Naime, u petak, 24. novembra je ovaj naslov promovisan u svim zemljama, a posetioci sajma, doduše samo oni 18+, su mogli da među prvima probaju ovu fantastičnu igru. Svi tester su dobili i originalne Dead Space stripove.

MIRROR'S EDGE devojke



DEAD SPACE



NBA LIVE 09



Wii Corner



Deo gornje platforme štanda bio je rezervisan i za demonstraciju Wii Fita. Nadamo se nekoj verziji „legs on experience“-a sledeće godine, jer zbog tehničkih uslova zaposleni na štandu nisu bili u prilici da pruže mogućnost posetiocima da isprobaju Wii Fit.

Na konferenciji za štampu ExtremeCCa, mogli smo čuti sve detalje o ovom novom konceptu testiranja igara koje XCC planira da nastavi ne ograničavajući se samo na predstavljene platforme, već i na PC i sve ostale konzole za koje možda sada nije bilo tehničkih mogućnosti. Posetioci su putem flayera i propagandnog materijala upoznati sa velikim brojem naslova koji stižu, sa posebnom pažnjom na igre Fallout3, Red Alert3, N4S:Undercover. Devojke koje su delile flajere su bile obučene kao Faith iz dolazećeg novembarskog hita „Mirror's Edge“.

ExtremeCC se ovom prilikom zahvalio i svojim partnerima – ComTradeu (Playstation, Cryton) i Coolplayu (Nintendo Wii, Wii Fit) bez kojih HandsOn Experience ne bi bio moguć na ovako visokom nivou.

ExtremeCC najavljuje u budućnosti još ovakvih demonstracija novih a mi odlazimo sa sajma, i jedva čekamo poziv na neki sledeći Extreme HandsOn Experience.

FIFA 09





<http://www.rush-industry.net>

Games | 35mm | eXtreme | Orange taste | Binaries | Speed | Tech | ϕ -art

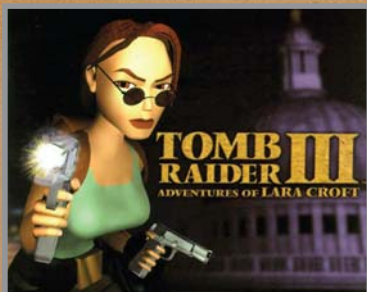
Retro Play!

Novembar 1998.

Prošli put smo rekli da se u oktobru hvata zalet za božićne praznike, što znači da su u novembru izdavačke kuće u punom trku. Proverimo kako se danas snalazi srećnih sedam hitova koji su pre deset godina žarili i palili igračkom scenom.

Tomb Raider III

Treće poglavlje sage o mladoj bogatašici koja dosadu leči baveći se arheologijom na način na koji bi joj i Indiana Jones pozavideo. Prvi deo Tomb Raidera je bio revolucija 3D gaminga, drugi deo nije bio tako uspešan – čak su fanovi



bili i razočarani, ali je Lara Croft sa svojom trećom avanturom postala najpopularnija heroína video igara, a tu poziciju drži i danas. Iako Tomb Raider III ne donosi ništa revolucionarno, mehanika igre je usavršena, a Larine avanture su zaista sjajno osmišljene i dizajnirane tako da privuku igrače koji vole i akcioni i umni deo ovog serijala. Danas je 3D grafika koja je krasila ovu igru daleko prevaziđena, ali sam a igrivost joj je i dalje na nivou.



Star Wars: Rogue Squadron 3D

Sredina i kraj devedesetih godina su, zbog pomame oko dvadesetogodišnjice serijala bili zlatno doba za Lucas Arts i njihove Star Wars igre, ma kog žanra bile. Tako su ljubitelji simulacija imali X-Wing vs TIE Fighter, a oni koji više vole da pucaju i ne razmišljaju mnogo su dobili Rogue Squadron. Igrač može da se provozu u pet letelica kojima se SW serijal ponosi i da se u njima oprobaju u nekim od najpoznatijih bitaka iz originalne trilogije pritom manje pazeći na tehničke detalje, a više se posvećujući besomučnom pucanju po protivnicima. Rogue Squadron 3D je igra koja se lako uči, jako je zanimljiva, odlično izgleda i potpuno je igriva i danas... Naročito ako ste fan serijala.



Thief: The Dark Project



Kraj devedesetih je označio i početak velikog razvoja 3D kartica, pa su se igrači često oduševljavali igrama zahvaljujući njihovom izgledu, a posle bi ih zaboravljali. Međutim, bilo je i sasvim dovoljno svetlih primera igara koje bi oduševile i izgledom i sadržajem, ali i originalnošću. Jedna od takvih igara je definitivno Thief: The Dark Project. Može se reći da Thief nije prva igra u kojoj ste se u 3D akcionoj igri više trudili da budete neprimećeni, a nasilju pribegavali samo kada morate (Metal Gear Solid, na primer), ali način na koji je šunjanje izvedeno, neverovatan zvuk, vrhunska upotreba senki, sjajno osmišljen srednjevekovni izgled i atmosfera igre su je odvojili od konkurencije. Ukoliko do sada niste upoznali Garretta, glavnog junaka ove igre, ništa vam neće škoditi da to učinite i danas, naprotiv.

Populous: The Beginning

Kada je pre deset godina najavljena nova Populous igra, fanovi ovog hit serijala su bili oduševljeni, pojava igre ipak nije bila tako uspešna. Ne zato što je The Beginning loš, nego zato što nije bio ono što su svi očekivali – rimejk originala samo prilagođen 3D grafici. Ova igra je potpuno nova strategija koja je inspirisana originalom i koja preuzima samo mali broj stvari koji su ga učinili legendom. Ukoliko bismo danas uzeli stari Populous, opet bismo ga odigrali sa uživanjem, za The Beginning se može reći da, iako je uneo dosta inovacija u strategije kada se pojavio, danas jednostavno za njega nema mesta pod suncem igara. Bolje je igrati na primer Black and White.



Baldur's Gate



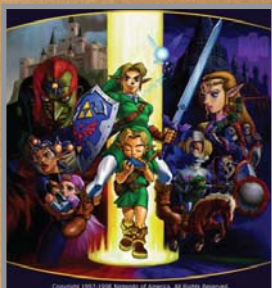
Dungeons & Dragons bazirane RPG igre su uvek bile polovično uspešne na mainstream tržištu, iako su često uspevale da dodu do kulturnog statusa. Baldurova kapija je prvi cRPG koji je spojio i jedno i drugo, mada i dalje nije bio univerzalno voljen. U svakom slučaju, ono što je Bioware uradio sa Baldurom je nešto što su mnogi smatrali nemogućim – od kreiranja lika (šest rasa, osam klasa i čak osam podvrsta magova), odlično osmišljenog skupljanja iskustvenih poena i unapređivanja lika, preko zanimljiva borba koja poštuje drugu ediciju AD&D-a, do multiklasovanja i dual klasovanja – sve funkcioniše onako kako bi trebalo. I ono što je najvažnije – priča, takođe funkcioniše i vodi igrača od početka igre do njenog spektakularnog kraja. Vredno igranja i danas? Apsolutno, mada sigurno postoje ljudi kojima je ovaj tip igara dosadan.

Starcraft: Brood War

Od kako je izašao prvi expansion pack za neku igru igrači su pomalo skeptični. Razmišljanje je jasno i pitanja se ređaju: nije pravi nastavak, vredni li uloženi novci, šta tu zaista ima novo i zanimljivo, da li dobijamo more of the same... Brood War je napravljen upravo tako da izgleda da su u Blizzardu odlučili da na svako od ovih pitanja daju odgovor koji bi obradovao igrača. Tu su nove jedinice koje se odlično slažu sa onima koje znamo iz originala i koje utiču na balans kako u igri za jednog, tako i u igri za više igrača. Nova kampanja za sve tri rase, koja je za klasu teža od one iz Starcrafta, a pritom su misije zanimljivije i bolje dizajnirane. Tu su i novi grafički i zvučni elementi, a na kraju i do tada najbolje animirane sekvence između misija u svetu igara (nadmashene par puta u ovih 10 godina, ali zaista samo par puta). Da li vredi igrati i danas? U Koreji je i danas SC:BW najpopularniji cyber sport.



The Legend of Zelda: Ocarina of Time



Kada jedan serijal puni 21 godinu i i dalje je obožavan, jasno je da nikada nije imao lošu igru, kao i da je jako teško pronaći najbolju u nizu. Po mnogima, najbolja igra u Legend of Zelda seriji je Ocarina of Time. U pitanju je igra koja u potpunosti poštuje sve što je proslavilo njene prethodnike, ima pravi mix između linearnih zadataka i slobodnog lutanja svetom, neverovatan izbor stvari koje možete da radite tokom igre, kao i nešto što i danas mnogima predstavlja problem – savršene kontrole u 3D okruženju. Šlag na tortu je činjenica, da kao i u svakoj Zelda igri, igrač mora da bude vešt kada se nalazi u akciji, a mudar u svakom drugom trenutku. I danas, Ocarina of Time može da oduševi igrača koji od igre traži odličnu priču, jednostavne kontrole i mnogo šarma..



Web: <http://worldtour.guitarhero.com>

GUITAR HERO: WORLD TOUR

Kada se prvi Guitar Hero pojavio 2006. niko nije ni sanjao koliki će uticaj taj tada skromni naslov imati ne samo na igračku već i na muzičku industriju. Danas posle tri proslavljena nastavka, nekoliko specijalnih izdanja (80s, Aerosmith), velikog izbora DLC pesama kao i još jednog čitavog serijala započetog od originalnih autora (Rock Band), ovaj novi talas muzičkih igara ima planetarnu popularnost i što je najvažnije punu podršku muzičke industrije. Dovoljno je spomenuti da se dugo očekivani novi album legendarnog metal benda Metallice, Death Magnetic, u isto vreme pojavio kao download u Guitar Hero-u 3, kada i u zvaničnoj prodaji ili recimo novi singl Motley Crue-a koji je prodat u pet puta većem broju kao dodatna pesma za igru Rock Band nego na iTunes-u.



autor: Nikola Jovanović

Guitar Hero: World Tour je ime četvrtog nastavka Guitar Hero-a tj. drugog od kako su Activision i Neversoft preuzeli franšizu. Za razliku od Rock Band-a, koji je još od svog prvog izdanja imao podršku ne samo za gitare već i za ostatak benda (bubnjevi i vokali) Guitar Hero je do sada bio isključivo "gitarski" naslov ali sa World Tour-om će po prvi put u serijalu biti dodati bubnjevi i mikrofon koji će funkcionisati na indentičan način kao u konkurentskoj igri. Zvanični gitarski kontroler za novi Guitar Hero će biti 25% veći od prošlog modela a dobija i duple tastere za soliranje koji su, pogađjate, još jedna inovacija skinuta iz Rock Band-a. Da se novi autori ne bave samo "pozajmljivanjem" ideja od stare ekipe dokazuju bubnjevi za World Tour koji deluju dosta kvalitetnije, glavna prednost nad konkurentskim modelom su činele, analogna osetljivost kao i MIDI port preko koga će se povezivati pravi drum kit ili ritam mašina. Za razliku od instrumenata koji su potpuno bežični mikrofon se ipak mora priključiti preko USB-a.

World Tour će doneti 86 novih pesama sa punom podrškom za ceo bend. Sve pesme su, po prvi put u serijalu, napravljene od master snimaka dobijenih od izvođača. Kompletan lista pesama je već poznata i možemo slobodno reći da je jedna od najkompletnijih do sada. Od izvođača tu su između ostalih Nirvana, Muse, System of a Down, Michael Jackson, Ozzy Osbourne, Foo Fighters, Korn, Van Halen, Bon Jovi, The Doors, Motorhead, Metallica, Tool, Linkin Park pa čak i po prvi put dugo zahtevani Joe Satriani i Dream Theater - svako ko svira gitaru znaće zašto. Lista pesama i izvođača će naravno biti proširivana nakon izlaska igre kroz DLC, a da li će biti kompatibilnosti sa prošlim izdanjem Guitar Hero-a za sada nije poznato.

Pored uobičajenih modova i nove World Tour karijere za četiri igrača, najavljen je i "Create-a-Rocker" editor likova zasnovan na "Create-a-Skater" modu iz Neversoftovih Tony Hawk igara. Svakako

najveća inovacija novog Guitar Hero-a biće mod za kreiranje svojih originalnih pesama. Kroz Advanced Studio mod igrači će kreirati svoje originalne pesme koje će kasnije moći da razmenjuju i komentarišu sa drugima preko XBOX Live-a, PSN-a ili Nintendo WiFi-a kroz novi "GH Tunes" servis. Mod kreiranja novih pesama deluje dosta ozbiljno i za sada ga najviše pored sa Apple-ovim Garage Band softverom. Kako će sve funkcionisati u praksi videćemo kada novi Guitar Hero postane dostupan. Jedna stvar je sigurna Rock Band 2, koji je nedavno izašao za next-gen sisteme, uskoro dobija dostojnog konkurenta u Guitar Hero: World Tour-u koji će pored mnogih "pozajmljenih" ideja doneti veoma dobar setlist i par modova koji obećavaju. Da li će to biti dovoljno da Guitar Hero ponovo preuzme prvo mesto ili će se mrtva trka nastaviti u nedogled ostaje da se vidi ali u svakom slučaju fanovi rock muzičkih igara će najviše „profitirati“.



Treyarch/Activision

Izlazi: Novembar 2008

Platforme: PC, Playstation 3, Playstation 2, Wii, Nintendo DS, Xbox 360

Web: <http://www.callofduty.com/>

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

autor: Viktor Vidosavljević

Svi prethodni delovi Call of Duty serijala, koje je radio Infinity Ward, su završili na zavidnim mestima kada su u pitanju godišnje top liste igara. Primera radi, poslednji deo serijala, Modern Warfare, je jedna od najbolje ocenjenih igara prošle godine, dok se Call of Duty 3, koji je radio Treyarch, nije mogao pohvaliti takvim nagradama. Nakon ne tako velikog uspeha, Treyarch pred sobom ima veliki izazov - dostojno naslediti svog prethodnika. Kako tamo kažu, za razliku od trećeg dela serijala (koji su radili godinu dana), tim je imao na raspolaganju dve godine da napravi World at War i obećali su da će ovo biti najbolji FPS u 2008. godini.

Igra nas, kao što smo već naveli, vraća u Drugi svetski rat. Iako smo već odigrali sve moguće bitke i misije koje su se odvijale u tom periodu, Treyarch obećava da će svaki sekund igre biti neponovljivo i do sada ne viđeno iskustvo. Kampanja nas vodi u dva smera. U jednom ćemo biti stavljeni u ulogu marinca na Pacifiku. Dok će nas druga kampanja baciti u poziciju snajperiste, koji eliminiše nemačke trupe dok crveni avioni bombarduju Berlin.

Prve scene koje smo imali prilike da vidimo dočaravaju već poznatu Call of Duty atmosferu. U poslednjem trenutku vas, od strašnog mučenja, spašava saborac i akcija kreće. Trčanje u polučužnju po nelagodnom terenu dok zvuk pušaka seku metci koji svuda proleću, a tlo podrhtava od stalnih eksplozija... Pored konstante akcije, na koju nas je CoD serijal odavno navikao, Treyarch se trudi da u igru unese dozu neizvesnosti. Primera radi, protivnici će

čekati u zasedi ma koliko to bilo potrebno kako bi uvukli vaš odred u zamku. Ili će vas, dok je noć, zaslepeti signalnim raketama i napasti sa svih strana. Beta testerii su već stekli naviku da bacačem plamena, o kom ćemo nešto kasnije, 'pročešljaju' teren kako bi bili sigurni da tu nema nikoga, a baš to je strah od nepoznatog na koji oni ciljaju.

Još dosta interesantnih stvari je moglo biti primećeno u demou sve u cilju pravljenja najbolje World War II pucačine.

Delovi zgrada će moći da se ruše, efekti vode će oduzimati dah, biće moguće koristiti 'prirodne' zamke, vojnici koji se kriju iza drveta za koje su zavezani kako ne bi pali ukoliko bi zaspali... Kao što smo već naveli, jedno od zanimljivijih dodataka arsenala World at War igre, će biti bacač plamena. Uloga igrača, koji će biti znatno usporen zbog boce plina koju nosi na leđima, će biti da pročisti predele gde se mogu skrivati neprijatelji i da nanese ogromnu štetu protivničkim igračima koji mu se nađu u neposrednoj blizini.

Multiplayer opcija u CoD4 je imala velikog uspeha, igrači su kroz igru dobijali iskustvo i na taj način su, kroz nivoe, napredovali i dobijali pristup boljem oružju i zanimljivijim sposobnostima. Multiplayer u World at War će se, manje-više, zadržati na istom. U igru će biti uvedena vozila, kojih nije bilo u prethodnom CoD naslovu, što će ratovanje i strategije svakako uzdići na drugi nivo. Pored standardnih team deathmatch, i capture the flag modova, tu su i hardcore HQ, multi-bomb search and destroy, hardcore free-for-all i war. Kada pričamo o multiplayer režimu, jedna od posebno zanimljivih opcija će biti mogućnost timskog prelaženja misija putem interneta. I ovde će igrači standardno dobijati iskustvo i moći će timski da napreduju, što samo potvrđuje da se u CoD niko ne bori sam.

godine rada na ovom projektu i da će World at War biti najbolja pucačina koja za tematiku ima Drugi svetski rat. Ipak se njihova želja za dokazivanjem povećala sa uspehom koji je doživeo Modern Warfare koji je razvio Infinity Ward. Ostaje nam samo da sačekamo i vidimo sve što će nam doneti ovo ostvarenje.



World at War je rađen u istom endžinu u kom je rađen i CoD4, koji je bio jedan od grafički impresivnijih igara 2007. Na osnovu onoga što smo imali prilike da vidimo i ovaj nastavak ima čime da se pohvali jer sve zaista savršeno izgleda. Zahtevnost će biti veoma slična prethodniku, tako da nema potrebe za brigom ukoliko vam je CoD4 radio lepo.

Iz svega što je moglo biti viđeno, izgleda da će Treyarch potpuno opravdati dve



COMMAND & CONQUER RED ALERT 3



Izaberi stranu 31.10.2008.

Povedi jednu od tri frakcije u boj. Donesi slavu Sovjetskom carstvu, odbrani domovinu na čelu armije saveznika, ili iskoristi misticizam i tehnologiju kako bi doneo prednost carstvu izlazećeg sunca. Zaigraj protiv drugog igrača preko interneta ili izaberi jednog od komandanata kojima upavlja računar i izbori se za dominaciju na kopnu, na moru i u vazduhu. Uključi se u borbu već danas!



redalert3.com

XBOX 360 LIVE

PC
DVD
ROM



© 2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Command & Conquer and Red Alert are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights Reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.

Little Big Planet

Mali razvojni tim Media Molecule je napravio možda i igru godine, i jednu od najboljih platformskih igara ikada. Apsolutno raznovrsni nivoi i način igre, preslatki likovi, šarmantno izvođenje, igra koja zahteva kreativnost i promoviše timski rad... Jedina "mana"? PlayStation 3 ekskluziva... Proverite u našem opisu zašto Sony čvrsto drži ovu igru u svom zagrljaju.



Pro Evolution Soccer 2009

Već godinama najbolja simulacija fudbala se od prošle godine nalazi u blagoj krizi. Shvativši da je vrag odneo šalu ljudi iz Konamija su zasukali rukave i bacili se na posao. Koliko je PES 2009 bolji od PES-a 2008 i kako stoji u okršaju sa nikada ozbiljnijim rivalom su pitanja koja muče sve igrače. Pokušali smo na njih da odgovorimo.



- 40 Little Big Planet
- 42 FIFA 09
- 46 Pro Evolution Soccer 2009
- 50 NBA 2k9
- 52 NBA Live 09
- 54 NHL 09
- 56 NHL 2k9
- 58 King's Bounty: The Legend
- 60 Crysis Warhead
- 62 The Witcher Enhanced Edition
- 64 Civilization IV: Colonization
- 68 LEGO Batman
- 70 Wall-E
- 72 Star Wars The Force Unleashed
- 74 Wario Land: Shake Dimension

SISTEM OCENJIVANJA

Kako bismo vam pomogli da pronađete pravu igru za sebe, PLAY! magazin promoviše i sistem ocenjivanja od 1 do 100. Naš sistem nije toliko detaljan niti rigorozan jer većinu stvari možete saznati iz "quick facts" polja, pa se tako deli na tri sfere:

Od 100 do 80

"Orange zona" - U pitanju su zaista jako kvalitetne igre koje svakako ne bi trebalo da propustite, pa možda čak i ako niste ljubitelj određenog žanra.

OCENA

84

Od 80 do 60

"Yellow zona" - U pitanju su igre koje su svojim kvalitetom "tu negde", i koje zaista predstavljaju kvalitetne igre, ali im fali "ono nešto", što bi ih učinilo zaista kvalitetnim naslovima. Ipak, u većini slučajeva, ne bi trebalo da ih propustite.

OCENA

68

Ispod 60

"Gray zona" - Ovo u igre koje su skromnijeg kvaliteta i koje bi trebalo da probate samo ako ste potpuni fanovi određenog žanra ili ljubitelj serijala kojem igra pripada.

OCENA

22

LITTLE BIG PLANET

Iako je velika većina igrača znala šta da očekuje od Little Big Planeta, posebno nakon svih aktivnih beta testova, demoa, prezentacija i promocija po brojnim sajmovima, ipak je konačni izlazak naslova potvrdio da je novo čedo Media Molecule-a „instant hit“ a vrlo verovatno i „instant klasik“ za Playstation 3, kao i video igra zbog koje će se mnogi odlučiti za kupovinu ove konzole.



autor: Milan Đukić

Nakon što započnete igru po prvi put, biće vam omogućeno da igrate u „Story“ mod, odnosno da započnete igranje nivoa „po redu“. Prvih nekoliko mapa pomoći će vam da se upoznate sa osnovnom mehanikom igre odnosno kontrolnim tasterima za skok, uzimanje predmeta i tako dalje. Pozitivno je to što se ovih prvih nekoliko nivoa (preuzetih iz bete) potpuno razlikuju od sledeće sekcije, a ona od naredne, pa tako zapravo imate 20 „glavnih“ sekcija (po deljenih u po tri segmenta), odnosno nivoa koji su u potpunosti različiti jedan od drugog. Pored toga što su različiti po izgledu, i zadaci, teme i izvođenje nivoa nisu identični. Tako ćete na primer na nivoima u džungli najviše skakati sa liijane na lijanu, jahati bafaloe i tako dalje, dok ćete u gradu tražiti izlaz kroz kanalizaciju, trkati se kolima i skakati po metrou. Sjajno je to što je ekipa programera uspeła da ostvari svoj cilj, a to je da vam na apsolutno svakom nivou ponudi nešto novo što ćete da radite, bez ponavljanja ideja i bez preteranog umaranja igrača. Naravno, u pitanju je platformaska igra od početka do kraja, ali su varijacije ono što vam osvežava igrački užitak sve vreme dok držite kontroler u rukama.



Glavni mod igre lako možete preći za oko šest do sedam sati, ukoliko želite da samo „prozujete“ kroz sve nivoe i što pre dođete do cilja. Međutim, na taj način ćete propustiti zaista veliki broj dodatnih mini-igara, skrivenih prostorija, predmeta i zadataka. Svi oni omogućiću vam da prikupite objekte, teksture i segmente koje kasnije možete iskoristiti u editoru nivoa, ili odeću, obuću i „kožu“ za vaše sack-boy-e koje na taj način možete dodatno ulepšati. Zanimljivo je i to što postoje određeni nedovršeni segmenti nivoa gde je potrebno aplicirati određenu nalepnicu, nakon čega će vam se otključati još dodatnih predmeta. To dovodi do toga da igrač, prelazeći nivo, vidi da mu ne dostaje nalepnica koja je u obliku žirafe, nastavi dalje, nađe nalepnicu dva nivoa kasnije, vrati se nazad, nalepi „žirafu“ i potom dobije zaista vrednu nagradu. Pored nalepnica, odeće i tekstura, pravi „dragulji“ za pronaći na nivou jeste i ključ, koji otključava mini-igru unutar svakog od nivoa. U njima je potrebno da se što duže zadržite na rotirajućem točku, da preskačete prepreke iznad lave, da čak vozite i saonice i mnogo toga drugog. Pogađate, uspešno okončanje ovih nivoa donosi vam brojne nagradne poene i poklone.



Ni tu nije kraj – Little Big Planet poziva igrače da nikada ne igraju sami, već da nivoe završavaju u kooperativnom modu zato što za neke dodatne sadržaje ili skraćene put do završetka nivoa morate koordinisano raditi sa jednim, dva ili tri saborca. Oni naravno ne moraju da budu u vašem domu, opcija „Play Online“ omogućava vam da lako pronađete nekoliko saigrača širom sveta.

Slogan igre je „Play. Create. Share.“ U prethodnim pasusima bavili smo se segmentom „Play“ a podjednako zanimljiv i važan je i „Create“. Little Big Planet dolazi sa veoma razvijenim i korisniku naklonjenim editorom mapa u kojem možete samostalno da stvarate svoje kreacije, a zatim ih, u skladu sa trećim delom slogana „Share“, delite sa ostalim igračima. Editor je toliko jednostavan i kvalitetno izrađen da će vam kreiranje jednostavnijih nivoa ići kao od šale. Ono što je prava prednost je to što se iz jednostavnog editovanja u napredno prelazi skoro neprimetno, a sve ono što su dizajneri sami napravili u „Story“ modu i vi možete rekreirati putem editora bez ikakvih problema. Osnova programa je crtanje, poput onog u PhotoShop-u na primer, a sve se bazira na odabiru oblika i potom povlačenju



Little Big Planet

Za: Sjajno igračko iskustvo, sjajan kreator nivoa, sjajna zabava

Protiv: Fizika za koju je potrebno privikavanje, pomalo dosadni tutorijali

Kontakt: www.ctcomputers.rs

Cena: 4.999 dinara

OCENA

94

PS3

REVIEWS



linija putem analogne palice. Potom ulazite u segment u kojem povezujete objekte koje ste postavili nekim drugim objektima ili proveravate da li se sa jednog ikako može stići do drugog, što je osnova dobro napravljenog nivoa. Predmet kojeg nosite i želite negde da postavite možete jednostavno baciti odnosno spustiti, ili „zalepiti“ za neki drugi predmet. Ukoliko napravite neki veći objekat od više manjih, odnosno stvorite nešto što od starta nije postojalo u LBP svetu, selektovanjem „lasa“ i obeležavanjem skupa objekata dobijate opciju da pomenutu kreaciju snimite i potom je upotrebite kasnije, kada god vi želite. Pozitivno je i to što je editor sve vreme „živ“, pa ono što ste napravili iste sekunde možete isprobati i videti da li funkcioniše, a i fizika će se potuditi da vam stavi do znanja da bure koje ste postavili na padinu neće stajati mirno već će se skotrljati na dno. Ukoliko vam je sve ovo isuviše teško, Media Molecule je odlučio da u editor nivoa ubaci veliki broj osnova koje možete odabrati i potom raditi na već „polu-razrađenim“ nivoima.



Nakon što ste napravili nivo, podelite ga vrlo lako sa svim drugim igračima širom sveta, i potom čekajte njihove reakcije. Ocenjivanje se obavlja putem „srca“ koje možete dodeliti nivou. To ne znači samo da vas igrači nagrađuju za trud, već vam donosi i viši rang u ukupnoj listi LBP kreacija, što opet znači da ćete biti dostupniji igračima koji žele da probaju samo i isključivo kvalitetne nivoe, a ne polu-proizvode ili amaterske „pokušaje“.



Kada pričamo o negativnim stranama igre, jedna koja upada u oči jeste nedostatak kvalitetne priče u singleplayer modu. Ona u početku nije ni posebno razvijena, kasnije dobija svoju određenu formu i taman kada pomislite da ćete shvatiti o čemu se radi i zašto se stvari odigravaju baš kako se odigravaju, dolazi završetak i poziv dizajnera da sami utonete u čari kreiranja nivoa. Drugi problem na koji smo naišli je fizika u igri koja, iako je dosta kvalitetna i zanimljiva ume da dovede do glavobolje za igrače, posebno kada je potrebno navigovati uskim prolazima između na primer naelektrisanih kablova. Za sve to je potrebno privikavanje, pa ćete najčešće prevazići probleme relativno

brzo, ali će svi koji su navikli na fiziku ovog tipa u platformskim igrama, u prvom trenutku biti „zatečeni“.

Što se negativnih strana u samom editoru tiče, glavni koji će vas sprečiti da od starta stvarate kreacije kakve želite jeste činjenica da su dizajneri odlučili da nove alate i objekte daju igračima tek nakon što odgledaju tutorijal. Jedan tutorijal – nekoliko alata. To takođe znači da morate ili odgledati apsolutno svaki tutorijal (a nema ih malo) ili da se nadate da ćete ispratiti pravilni „tutorial tree“ da biste dobili sve željene alate.

Little Big Planet je igra koja je definitivno „dragulj“ u ponudi PlayStation3 igara. U pitanju je velika igra sa mnoštvom opcija u kojoj se tri glavna segmenta – singleplayer iskustvo, kreiranje nivoa i deljenje sa ostalim igračima vešto prepliću u nečemu što lako može biti najbolja igra 2008. godine, ako ne za sve platforme, a ono „makar“ za Playstation 3. Ako imate PS3, Little Big Planet ne smete propustiti. Ukoliko nemate, ovo je razlog da ga nabavite.



EA Canada/EA Sports
Web: www.fifa09.ea.com

FIFA 09

PC za razliku od konzola nikada nije imao naročito dobar izbor sportskih igara, ali je ova godina, bar kada je reč o fudbalskim simulacijama, trebala da bude potpuno drugačija. Dok je sa jedne strane Konami čvrsto obećao da se neće ponoviti fijasko kao sa PES 2008, EA Sports je najavio da će ovogodišnja verzija FIFA za Windows biti prvo izdanje koje je u potpunosti prilagođeno kompjuterima, i razrešeno svih ograničenja iz prethodnih godina, kada je bilo reč samo o sramotnim portovima sa PlayStation-a 2. Zbog toga, naša očekivanja su bila izuzetno visoka.

autor: Vladimir Dolapčev

I zaista, određeni pomaci su itekako vidljivi. Ono što se odmah primeti je potpuno nov glavni meni, očigledno inspirisan web 2.0 interfejsom. Njegove specifičnosti se pre svega ogledaju u widget-ima, posebnim prozorima koje možete slobodno razmeštati po ekranu a koji vam pružaju sijaset korisnih informacija, od vaših rezultata do vesti o fudbalskom klubu za kojeg navijate. Takođe, primetićete i da je igra sadržinski vrlo bogata, mada to generalno nije bio problem ni sa ranijim izdanjima za računare. Ipak, podatak da vam je na raspolaganju preko 30 liga (uključujući tu i nižerazredna takmičenja u nekim

zemljama) je zaista impresivan, mada se na spisku ne nalazi nijedan naš klub kao ni reprezentacija, što je tradicija koja još jednom nije izneverena.

Nažalost, sam gameplay predstavlja veliko razočarenje i strahovito se razlikuje u odnosu na Xbox 360/PlayStation 3 verzije. Na aktuelnoj generaciji konzola igra sija punim sjajem i svojim realizmom generalno prevazilazi do sada neprikosnoveni Pro Evolution Soccer. Ponašanje lopte je izuzetno prirodno, AI je za klasu ispred PES-a, baš kao i direktni kontakti između igrača, gde

pobednika određuje brzina i snaga kojom ulaze u duel, ali i sama fizička konstitucija, što savršeno odgovara onome što gledamo u stvarnosti. Nad loptom imate potpunu kontrolu, što znači da se određivanje snage i pravca, bez obzira da li je reč o dodavanju, centriranju ili šutu može obavljati i potpuno manuelno, mada to nije nimalo lako. Zapravo, u početku ćete imati ogromnih problema da pogodite okvir gola, ali je zato satisfakcija nakon njihovog postizanja zaista izuzetna. U odnosu na Konamijev hit, tempo je sporiji, što dodatno ističe simulacijski karakter igre, baš kao i sam gameplay koji za razliku od PES-a, maksimalno



FIFA 09

Za: Odlična grafika i zvuk, AI, izuzetan broj liga, timova, stadiona i režima igre, odličan online, sjajna taktička komponenta.

Protiv: Golmani ponekad reaguju nelogično, prezentacija svake lige je identična, nema kup takmičenja u Be A Pro režimu.

Kontakt: www.extremec.rs

Cena: 4.999 dinara

OCENA

88

PS3, XBOX 360

FIFA 09

Za: Mnogo kvalitetnija grafika u odnosu na prethodnika i bolje rešen interfejs, sjajan izbor liga.

Protiv: Deformisan izgled igrača, osakaćen Be A Pro i online modovi, izvođenje nije nimalo drugačije u odnosu na prošlu godinu, nema taktičkih podešavanja sa konzolne verzije, loš AI.

Minimalna konfiguracija: Pentium IV 2,4 Ghz, 512MB RAM, grafička kartica sa 128 MB memorije

Test konfiguracija: Core2Duo 2,7 Ghz, 8800GT, 3 Gb RAM – glatko igranje na maksimumu detalja u 1920x1200

Kontakt: www.extremec.rs

Cena: 2.999 dinara

OCENA

58

PC

forsira saradnju između saigrača i što manje soliranje, iako vam je na raspolaganju vrlo impresivan broj driblinga za koje je rezervisana desna analogna pečurka. Taktička komponenta je takođe veoma bogata, tako da imate potpunu kontrolu nad timom ali i kretanjem svakog pojedinačnog igrača, što je još jedna u nizu prednosti nove FIFA u odnosu na svog jedinog rivala.

Veliki deo izmena koje je EA Sports uneo je gotovo jedva primetan, ali govori o tome da je izuzetno mnogo pažnje posvećeno sitnim detaljima koje sigurno nećete odmah zapaziti. Upravo

zato i nije posebno iznenađenje naša konstatacija da FIFA 09 i nema velikih propusta u izvođenju. Svakako da ne bi bilo loše da golmani prave malo manje grešaka ili da je automatska promena igrača preciznija, ali to su nedostaci preko kojih je zaista lako preći. Nažalost, slični hvalospevi se ne mogu dati na račun PC izdanja koje je opet preuzelo gotovo sve karakteristike sa PlayStation 2 verzije! Jedina vidljiva izmena odnosi se na (nepotpunu) integraciju novog engine-a za kolizije, dok je sve ostalo praktično nepromenjeno u odnosu na FIFA 08. Ponašanje lopte je vrlo nerealistično, jer ona opet deluje previše lagano, što se naročito primeti u vazduhu, kada ima

vrlo čudnu putanju. Ni AI nije ništa bolji, posebno kada je reč o fudbalerima u vašoj ekipi, koji vrlo često prave neshvatljive greške. To u neku ruku nije ni čudno, kada se zna da je na razvoju igre za PC radila potpuno druga ekipa, koja nije aktivno saradivala sa timom angažovanim na konzolnim verzijama. Ovo se podjednako odnosi i na grafički aspekt – PS3 i Xbox 360 varijante još uvek izgledaju sjajno i bez obzira što poboljšanja u odnosu na prošlu verziju nisu preterano vidljiva, to je i dalje daleko bolje od onog što nudi Konami. Razlika postaje stravično velika kada se u obzir uzme i kvalitet animacije koji je zaista besprekoran, dok je frame rate uvek vrlo stabilan. PC verzija je takođe

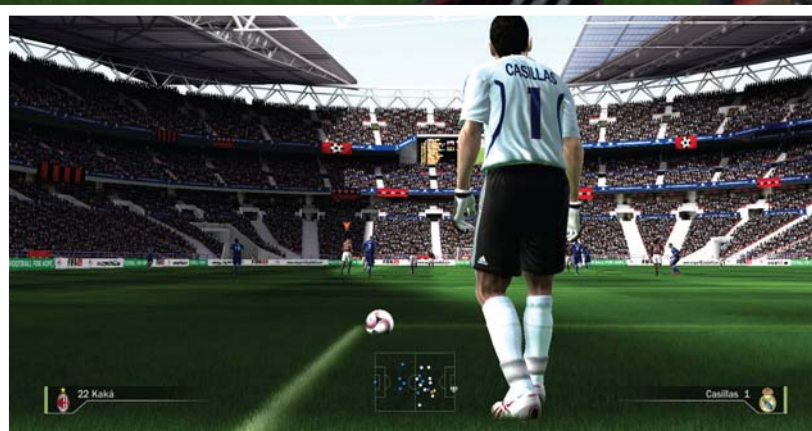


dobila potpuno nov grafički engine, i to predstavlja i najsvetliju tačku ovog izdanja. Teksture niske rezolucije, užasno izražen dihtering (grubi prelazi između boja) ali i jednostavni modeli igrača su postali stvar prošlosti, a primetićete i da travnata podloga deluje daleko bolje. Posao je međutim i ovde ostao nedovršen – fudbaleri deluje beživotno i više podsećaju na deformisane zombije, jer su im glave prevelike u odnosu na telo. Disproporcija se vidi i na samoj lopti koja je barem za 50% krupnija nego što bi trebala da bude, što je zaista nedopustivo. Na stadionima međutim nije nimalo porađeno, čime FIFA 09 deluje kao neki nesrećan hibrid između PS2 i next-gen verzije kojim je teško biti

zadovoljan. Iako EA Sports ističe da je to urađeno jer bi svega 3-4% današnjih računara bilo u stanju da postigne isti vizuelni kvalitet kao na konzolama, jasno je da je to veoma daleko od istine. Izbor modova u obe verzije je naizgled isti, ali to treba uzeti sa velikom rezervom. Be a Pro na current gen sistemima deluje zaista impresivno i bolje od Become a Legend iz PES 09, pre svega jer uvek imate jasan vizuelni indikator o svojoj igri na terenu, što vam omogućava da brzo shvatite šta se od vas tačno očekuje. U PC verziji to nije slučaj, a čak je i ponašanje kamere urađeno značajno lošije. Kada je reč o online modovima – PS3 i Xbox 360 nude ogroman broj režima uključujući tu i apsolutni vrhunac – 10 na 10, gde

svaki igrač kontroliše samo jednog fudbalera! Sa druge strane, na PC-ju je i dalje u ponudi samo 1 na 1, što je poražavajuće čak i u odnosu na PES 2009 koji makar podržava 2 na 2. Svi koji imaju kvalitetnu internet konekciju biće u prilici da isprobaju i Live Season, odnosno mogućnost redovnog update-a forme igrača za neke od (uglavnom) najjačih liga, mada ćete samo jednu od njih dobiti besplatno.

I pored značajnih poboljšanja na vizuelnom planu, FIFA 09 za PC u svim ostalim segmentima predstavlja klasičan port sa PlayStation-a 2, što u današnje vreme deluje zaista neobjašnjivo. Zbog toga, i pored svih propusta, PES 2009 predstavlja





FIFA 09 All Play! (Wii)

Pored PC i next-gen verzija, vredna pomena je i Wii verzija FIFA-e. Razlika u odnosu na prošlu godinu nema previše, ali kada se sve saberu čine da FIFA 09 bude bolja od FIFA-e 08 na ovoj konzoli. Za početak treba reći da je igra za nijansu simpatičnija i šarmantnija zbog bolje upotrebe Mii-eva. Party Games - stoni fudbal i pimpovanje su dodatno poboljšane i bolje funkcionišu. Komande u "simulaciji" fudbala su preciznije nego prošle godine, a i dalje postoje u tri oblika – jednostavnom u kom konzola kontroliše dosta aspekata igre, naprednom – za one koji žele što više da kontrolišu svoj tim, a tu je i mogućnost korišćenja Classic kontrolera, kada All Play najviše liči na standardnu fudbalsku igru. Najveći novitet je 8 na 8 fudbal u kom učestvuju Mii-evi što najpoznatijih igrača, što oni koje imate na svom Wii-u. Sve u svemu, jako simpatična i zabavna fudbalska igra koju vredi makar probati.

daleko bolji, i usudujemo se da kažemo i jedini izbor. Sa druge strane, konzolno izdanje nas je uverilo da titula najbolje simulacije fudbala od sada više nego zasluženno pripada izdanju EA Sportsa. Fantastična grafika, odličan zvuk, izuzetan izbor liga i stadiona, verovatno najbolji multiplayer u sportskim igrama i i iznad svega, izvođenje na koje ne može da se stavi nijedna ozbiljna primedba najbolja su preporuka za FIFA 09. Istina, poboljšanja u odnosu na 08 nisu drastična, ali serijal je konačno dostigao dovoljan stepen zrelosti da totalne promene koncepta iz godine u godinu više nisu potrebne. Lets FIFA!



Konami

Web: www.pesunites.com

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

Priznajemo, zaista smo očekivali jako mnogo od PES 2009. Nekako, logično je bilo da se nakon razočaravajućih kritika koje je pokupio prethodnik, ali i odličnog FIFA 08, Konami konačno trgne i napravi značajan korak unapred, umesto da nam po ko zna koji put servira (diskutabilna) poboljšanja na kašičicu.

autor: Vladimir Dolapčev

Ono po čemu je ova simulacija oduvek bila nedodirljiva jeste njeno izvođenje, ali je teško bilo oteti se utisku da je Pro Evolution Soccer 2008 učinio nešto dobro na tom planu. Pre svega, igra je bila prebrza i maksimalno je forsirala ofanzivu, pa su fudbaleri poput Kristijana Ronalda bili praktično nedodirljivi, a prosek golova po utakmici izuzetno visok. Već prvi dodir sa novim nastavkom uveriće vas da je to stvar prošlosti – tempo je usporen, a defanzivci

ovoga puta imaju mnogo više šanse da iz duela izađu kao pobednici. Na taj način, gameplay je postao mnogo bliži onome na šta nas je Konami naučio prethodnih godina, što je svakako korak u pravom smeru. Sve ostalo što je urađeno nekako je u drugom planu, ali nije zanemarljivo. Al rutina je vidljivo bolja – igrači se konačno sami ubacuju u prazan prostor a golmani boksuju mnogo manje lopti, mada to ne znači da povremeno nećete primiti gol upravo zbog njihove nespretne reakcije.

Način šutiranja je donekle promenjen, pa ih je sada potrebno upućivati sa nešto manje snage, a generalan utisak koji smo stekli jeste da je postizanje pogodaka van šesnaesterca ove godine nešto teže, što se ne može reći za slobodne udarce. Njih ćete izvoditi dosta često, jer je sudijski kriterijum strožiji, i samim tim realističniji. Ovo se podjednako odnosi i na timove koje kontroliše kompjuter, jer i oni ponekad ostanu sa igračem manje na terenu, što je u PES-u 2008 bila





neverovatno retka pojava. Ipak, mnoštvo nedostataka koji su već godinama prisutni u serijalu su ponovo tu. Recimo, slobodno isključite opciju za akumuliranje umora, jer će u suprotnom većina igrača biti nesposobna da odigra više od 2-3 meča u nizu, što nikako ne odgovara realnosti. Dalje, fudbaleri još uvek nisu u stanju da puste loptu koju je protivnik poslao u aut i očajnički pokušavaju da dođu do nje, što nekada ne možete da sprečite. Promena igrača neretko ne funkcioniše kako treba, što je posebno izraženo kada branite kornjer. Vrlo često se dešava da vam igra tada ne dozvoljava da kontrolirate prvotimca sa odličnim skokom, već vam „uvaljuje“ nekoga iz veznog reda, ili onižeg beka, što vas čini prilično bespomoćnim. Takođe, AI i dalje ima običaj da se oslanja na sulude taktike, naročito kada gubi, dozvoljavajući vam tako da ga bez problema dokusurite...bar teoretski. Situacije da u jednoj utakmici lako savladate jakog protivnika, a potom na sledećoj niste u stanju da postignete gol i dalje su vrlo česte. Dajući intervju

neposredno pred izlazak igre, kreator serijala Shingo „Seabass“ Takatsuka je istakao da kao i raniji nastavci, i PES 2009 koristi gameflow sistem, koji prebacuju momentum sa jednog tima na drugi, nezavisno od dešavanja na terenu, za razliku od FIFA 09 gde je psihološki momenat posledica dešavanja na utakmici, i uvek je jasno vizuelno prikazan.

Sam način upravljanja je ostao vrlo sličan, tako da i dalje ne postoji potpuna sloboda kretanja (već se ono odvija u svega 8 pravaca), ali je zato manuelni pas pravo otkrovenje – ovoga puta smešten je na desnu analognu palicu koju je samo potrebno usmeriti u željenom smeru i odrediti snagu. Naravno, biće potrebno dosta prakse pre nego što naučite kako da ga koristite, ali je njegova upotreba vrednost vrlo velika, posebno kada je potrebno gurnuti loptu u prazan prostor.

Sveukupno gledano, PES 2009 je načinio značajan korak napred u igrivosti, ali

je to postigao vraćajući se proverenim rešenjima iz prošlosti, umesto da donese nešto suštinski novo. Da ne ispadne da pričamo napamet, prijalo bi nam da vidimo bolji AI, prirodnije animacije i kvalitetnije urađene kolizije koje praktično nisu napredovale još od prvih nastavaka za PlayStation 2! Možda bi pre par godina to zvučalo neverovatno, ali je PES izgubio korak u realističnosti u odnosu na FIFA 09 (govorimo o konzolnoj verziji), s obzirom na preteranu efikasnost driblinga, dok konkurentsko ostvarenje forsira strpljivo građenje akcija i više podseća na pravi fudbal.

Sadržinski, igra je značajno proširena uvođenjem Become a Legend moda, koji je vrlo snažno inspirisan Be A Pro režimom iz FIFA serijala. U njemu se fokusirate na karijeru jednog igrača koja počinje od njegove 17-te godine potpisivanjem ugovora za neki od manje atraktivnih klubova, sa ultimativnim ciljem da se izborite za transfer u najveće ekipe i pokupite priznanje za najboljeg



PLAY!



fudbalera sveta. To doduše nije nimalo lako, jer ćete na početku imati velikih problema da uopšte budete na klupi, pa ćete učestovati samo u trening mečevima, što ume da bude vrlo frustrirajuće. Iako na kraju svake utakmice dobijate ocenu, ni na koji način vam se ne sugerije koliko ste daleko od ostvarenja cilja, niti vam se skreće pažnju na to šta se od vas očekuje, opet za razliku od FIFA 09. Iako nedovršen, Become A Legend predstavlja pravo osveženje, naročito zato što kreiranog igrača možete koristiti u online režimu Legends, koji podržava maksimalno do 4 igrača. S obzirom da su prava za Ligu Šampiona dobijena u poslednji čas, nije ni čudo što je ovaj mod praktično na silu uguran u PES 2009, i generalno se ne razlikuje od kup takmičenja kojeg i sami možete da kreirate. Master liga je nažalost ponovo ostala nepromenjena i deluje vrlo zastarelo, pa sumnjamo da će mnogo igrača biti zainteresovano za nju.

Stari problemi sa licenciranjem timova izraženi su više nego ikada – osim engleskog prvenstva, ovoga puta i većina španskih i italijanskih klubova ima izmišljena imena odnosno ambleme, a čak ni Liga Šampiona nije potpuno kompletna! Poboljšani editor svakako omogućava da se ovi nedostaci otklone, ali višegodišnje iskustvo nas je odavno naučilo da je za pojavljivanje kompletnih option fajlova potrebno sačekati barem nekoliko nedelja, a za nešto više od toga i mnogo duže. Nikako nam nije jasno zbog čega je Konami opet ostavio svega 18 praznih mesta za kreiranje timova, ne dozvoljavajući tako moderima da sadržinski značajno obogate igru, i omogućuje joj da se koliko-toliko ravnopravno nose sa FIFA 09 u kojoj je broj liga prešao cifru od 30.

Grafička i zvučna komponenta kao i obično ne zavređuju posebnu pažnju. Vizuelno, postignuti su određeni pomaci,

pre svega u prirodnijem izgledu fudbalera, a mora se priznati i da stadioni izgledaju vrlo dobro, posebno (licencirani) Wembley, odnosno travnata podloga koja više ne podseća na močvaru.

Najviše se ipak vodilo računa o optimizaciji, tako da više nema velikih problema sa frame rate-om od kojeg su prošle godine patile PS3 i Xbox 360 verzije, a čak je i smanjena zahtevnost u PC verziji. Animacija je sa druge strane i dalje dosta kruta, a nije redak slučaj da igrač prođe kroz reklame pokraj aut linije. Dodajmo tome još samo krajnje diskutabilan dizajn menija da bismo zaključili da Konami još uvek ne zna kako da iskoristi potencijale današnje generacije konzola i PC hardvera. Komentatorski dvojac je ostao nepromenjen i i dalje barata skromnim fondom reči, često ne uspevajući da isprati dešavanja na terenu. Ostatak zvuka je vrlo siromašan, što se posebno vidi na treninzima koji se odvijaju u mrtvoj tišini, bez bilo kakve komunikacije između aktera.

Neosporno je da je PES 2009 bolja igra od prethodnika, ali sitna poboljšanja i ispravljanje sopstvenih grešaka više nisu dovoljni da bi se držao korak sa FIFA 09, čije ga je konzolno izdanje umnogome premašilo. Najveći ljubitelji serijala sigurno će biti zadovoljni onim što im je ponudio Konami, ali ako sebe smatrate „open minded“ igračem, zaista volite fudbal a pritom posedujete PS 3 i/ili Xbox 360, jednostavno ne smete propustiti ni izdanje EA Sports-a.

Razlike i sličnosti

S obzirom da koriste zajednički grafički engine, između PS3, Xbox 360 i PC verzije igre ne postoje velike razlike, što će posebno ceniti PC igrači, koje Konami tretira mnogo bolje nego EA Sports. Najveća prednost PC verzije je mogućnost

igranja u višim rezolucijama, ograničenim samo kvalitetom vašeg hardvera. Najlošije u celoj priči su prošli vlasnici PS3, s obzirom da je na njemu kvalitet prikaza nešto slabiji nego na Xbox 360, ali su razlike vrlo male. Zahvaljujući nedostacima same konzole, editor je na Xbox-u 360 prilično ograničen kada je reč o opcijama, pa je tako nemoguće ubaciti sopstvenu muziku u igru, ili napraviti lice fudbalera na osnovu fotografije. I da, ako se pitate, PlayStation reklame koje se viđaju u Ligi Šampiona su prisutne i na Microsoft-ovoj konzoli!



Pro Evolution Soccer 2009

Za: bolja grafika i niža zahtevnost u odnosu na PES 2008, uspostavljanje novog sistema izvođenja manuelnih pasova, nekoliko novih modova igre.

Protiv: Grafika, zvuk i animacija za klasu lošiji od FIFA 09 za PS3/Xbox 360, do sad najviše izraženi problem sa licenciranjem, veliki broj nedostataka iz prethodnika je i dalje prisutan, premalo poboljšanja.

Minimalna konfiguracija: Pentium IV 1,4 Ghz, 1 GB RAM, GeForce FX 5200

Test konfiguracija: Core2Duo 2,7 Ghz, 8800GT, 3 Gb RAM – glatko igranje na maksimumu detalja u 1920x1200

Kontakt: www.pesunites.com

Cena: od 40 do 60 evra, zavisno od verzije

OČENA

83

PC/Xbox 360/Wii
PS3/PS2/ PSP



Visual Concepts/2K Sports

Web: <http://2ksports.com/games/nba2k9/>

NBA 2K9

Iskreno, pojma nemamo zbog čega je 2K Sports odlučio da ovogodišnje izdanje svog NBA 2K serijala objavi i za PC. Možda ih je na to najpre motivisala činjenica da se NBA Live 09 pojavio samo na konzolama, čime je celo tržište ostalo potpuno prazno. Šta god da je odgovor na ovo pitanje, ovakvim razvojem događaja možemo da budemo ekstremno zadovoljni.

autor: Vladimir Dolapčev

Iako je bio daleko kvalitetniji od NBA Live-a 08, NBA 2K8 nas je pomalo razočarao, jer se činilo da u njegov razvoj nije uloženo dovoljno truda. Problemi su bili vrlo evidentni, od presporog tempa igre, do katastrofalnih promašaja koje su pravile čak i najveće zvezde NBA lige. Ove godine više ne morate da razmišljate o tome – Kobe, LeBron i ostali superstarovi bez problema će ispunjavati svoje kvote poena, a u tome će im konačno aktivno pomagati i saigrači, koji se mnogo bolje kreću po terenu i sami izgrađuju pozicije za šut ili otvaraju put ka košu. Ne računajući probleme sa kolizijama (lopta ume da prođe kroz telo košarkaša), jedino što se može zameriti jeste što se svira isuviše mali broj faulova, ali se to na

svu sreću rešava podešavanjem slajdera. Primere njihovog setovanja vrlo lako možete pronaći na internetu.

Iako višesezonski režim ima indikativnu oznaku 2.0 u svom imenu, novine koje on donosi nisu toliko radikalne. Najveće promene odnose se na mogućnost skautinga igrača i bolju implementaciju pravila vezanih za trejdove i salary cap. Takođe, kao i NBA Live-u, sada postoje mini igre kojima možete poboljšati osobine članova vaše ekipe.

Ostali modovi su manje-više isti kao ranije. Blacktop vam dozvoljava da izađete iz dvorane i odigrate partiju basketu, a posebno interesantno je

takmičenje u zakucavanju, delom zbog njegove prezentacije ali i jednostavnijeg kontrolnog sistema u odnosu na prošlo izdanje.

Vizuelno, NBA 2K9 deluje zaista fantastično i bez problema nadmašuje NBA Live 09. Iako izgled igrača nije na njegovom nivou, on je i dalje sjajan, pogotovu kada pogledate modele najpoznatijih košarkaša. Mnoge od njih ćete prepoznati i po jedinstvenoj animaciji šuta – nešto slično doduše postoji i u NBA Live 09, ali ne deluje toliko impresivno kao ovde. Ono gde 2K Sports-ovo ostvarenje sija jesu okolni detalji, odnosno hiljade fenomenalno urađenih i modelovanih navijača koji



reaguju u skladu sa dešavanjima na terenu, klupa sa igračima, treneri koji se šetkaju pored aut linije, čilidersice, fotoreporter, maskote...dakle svi ljudi koji su sastavni deo svake NBA utakmice. Da biste na PC-ju mogli da uživate u grafičkom spektaklu, trebaće vam prilično jaka mašina, ranga ove koju smo koristili na našem testu, mada je to delom posledica očiglednih propusta u optimizaciji. PS3 i Xbox 360 verzije rade u standardnih 720p, uz frame rate koji u vrlo retkim prilikama pada ispod idealnih 60. Komentatorski dvojac uz reporterku sa samog terena funkcioniše sasvim dobro, ali zbog uglavnom generičkih linija nije na nivou Marv Albert-a i Steve Kerr-a koji rade isti posao u NBA Live-u. Na ostatak zvuka teško je dati bilo kakvu primedbu.

Najava da će se Windows verzija igre prodavati po ceni od svega 20 evra izazivala je veliku sumnju i pitanja zašto je to tako. Razlog ipak postoji,

jer NBA 2K9 nema online podršku, što istovremeno znači da nećete moći da koristite ni funkciju Living Rosters, koja svake nedelje osvežava sastave timova i menja karakteristike igrača, u zavisnosti od forme u kojoj se nalaze. Zašto makar to nije moglo da dospe u PC verziju teško je objasniti, jer to sigurno ne bi bio veliki trošak za izdavača. Alternativa su naravno rosteri koji će raditi sami fanovi na sajtovim posvećenim modovanju ovog naslova.

Nažalost, premijeru NBA 2K na PC-ju prati i veliki broj bagova – mnogim korisnicima zbog toga je delimično ili potpuno onemogućeno igranje, pa smo sigurno da će to biti ispravljeno kroz patch, mada u trenutku nastanka ovog teksta on još uvek nije najavljen.

Bez obzira da li imate PlayStation 3, Xbox 360 ili PC, NBA 2K9 je sigurno najbolja košarkaška simulacija svih vremena, i kao takva apsolutno zaslužuje mesto u vašoj kolekciji.

NBA 2K9

Za: Prelepa animacija, sjajno dočarana atmosfera NBA utakmice, vidljiva poboljšanja u izvođenju i kvalitetu AI rutine.

Protiv: Navigacija kroz menije je i dalje očajna, slaba optimizacija i veliki broj bagova u PC verziji, nedostatak online komponente u PC verziji.

Minimalna konfiguracija: Procesor na 2,4 Ghz, 512MB RAM, GeForce 6600/x1300

Test konfiguracija: Core2Duo 2,7 Ghz, 8800GT, 3 Gb RAM – prosečno 50 fps u 1920x1200

Kontakt: <http://2ksports.com/games/nba2k9/>

Cena: 20 evra (za PC)/60 evra (PS3/Xbox 360)

OCENA

88

PC, PS2, PS3
Xbox 360

NBA LIVE 09



EA Canada/EA Sports
Web: www.easports.com/nbalive09

NBA LIVE 09

Od svih EA Sports serijala, NBA Live se već godinama čini najslabijim. Prelazak na next-gen (odnosno sada već current-gen) sisteme nije nimalo promenio stvari, već je čak naprotiv, učinio da konkurentski NBA 2K napravi još veću kvalitativnu razliku. Želeći da nadoknadi propušteno i konačno se upusti u ravnopravnu trku sa svojim jedinim rivalom, razvojni tim je odlučio da popravi brojne nedostatke, ali i uvede nekoliko pravih inovacija.

autor: Vladimir Dolapčev



NBA Live 09

Za: Odličan izgled većine košarkaša, novi pick and roll system, FIBA Svetsko Prvenstvo, izuzetno bogat online, Dynamic DNA čini igru konstantno svežom, dobro osmišljen kontrolni sistem

Protiv: AI se i dalje služi varanjima, prelazi između animacija su često vrlo grubo, loše urađena prezentacija i publika, dynasty režim se ne razlikuje mnogo od klasične sezone, slobodna bacanja su preterano laka

Minimalna konfiguracija: Procesor na 1,3 Ghz, 512MB RAM, GeForce MX440

Test konfiguracija: Core2Duo 2,7 Ghz, 8800GT, 3 Gb RAM – glatko igranje na maksimumu detalja u 1680x1050

Kontakt: www.extremec.rs

Cena: 4.999 dinara

OCENA

72

P53, P52, PSP
Xbox 360, Wii

Izvođenje u osnovi ipak nije pretrpelo velike promene, ali predstavlja korak napred u odnosu na prethodnike. Upravljački sistem je intuitivan i rekli bismo, bolje osmišljen nego kod konkurenta, bez obzira što je ove godine kompleksniji nego ikad. Primer za to je jednostavna postavka odbrane i napada koju obavljate bez prekida akcije, pa čak i u trenucima dok traje ponovljeni snimak. Ipak, i dalje se oseća nedostatak kontrole, jer nećete moći da prekinete animaciju pokreta svog igrača dok je on ne izvede do kraja, što često predstavlja vrlo ozbiljan problem, i dovodi do početničkih grešaka, poput izlaska u aut ili šuteva iz nemogućih pozicija. Skakanje je i dalje neobjašnjivo tromo, a kako se ni AI ne snalazi najbolje, to nekad dovodi do vrlo smešnih situacija.

Dalje, krađa lopte predstavlja totalnu lutriju, jer će ona prečesto opet završiti u rukama košarkaša koji je do sada kontrolisao, što je posebno evidentno kada igrate protiv kompjutera. Iako je evidentno da je AI prilično napredovao i ima dobru selekciju šuteva, isto tako se primeti da se povremeno služi varanjima. Na primer, kada uspete da predriplate igrača kojeg kontroliše kompjuter i krenete sami prema košu, on će po pravilu uspevati da vas stigne i onemogućiti vas da lako poentirate, što je problem koji u NBA Live-u postoji već isuviše dugo. Traganje za pravim sistemom za izvođenje slobodnih bacanja nastavljeno je i ove godine, ali je on toliko pojednostavljen da ćete bez obzira na nivo težine, lako održavati izuzetno visok procenat. Pick and roll je implementiran fantastično – vaš saigrač će vam prvo napraviti mesto za prodor a nakon toga i biti spreman da primi loptu i uputi šut, odnosno krene u polaganje. Ovo funkcioniše čak isuviše dobro, i predstavlja verovatno najbolji način za poentiranje, protiv koga je vrlo teško odbraniti se.

Iako NBA 2K9 ima mogućnost preuzimanje ažuriranih sastava timova na nedeljnoj bazi, NBA Live 09 odlazi korak dalje, nudeći svakodnevni update kroz funkciju nazvanu Dynamic DNA. Jednostavno rečeno, ako posedujete kvalitetnu internet konekciju, igra će na osnovu dešavanja u NBA ligi svakodnevno menjati ocene igrača i njihove tendencije – npr. odakle najviše vole da šutiraju ili na koju stranu idu u otklon. Istovremeno, to znači da će izbor napada direktno zavisiti od toga ko je na terenu, što predstavlja veliki korak u podizanju realističnosti. Sa stanovišta svakog NBA fanatika ovo zvuči kao ostvarenje sna, jer igra ostaje konstantno sveža,

ali isto tako može da se pretvori u noćnu moru, jer ćete iznova morati da se upoznate sa svakim članom svog tima. Naravno, Dynamic DNA je opcionog karaktera i uvek se može isključiti, ali je sjajno što postoji izbor. Modovi u kojima ćete moći da se okušate su ostali manje-više isti kao do sada, a po očekivanju, najviše pažnje je posvećeno Dynasty režimu. Nakon odabira tima, potrebno je da odredite primarni cilj za sezonu (recimo, obnavljanje igračkog kadra) nakon čega ćete dobiti čitav spisak zadataka čijim ispunjavanjem zarađujete poene neophodne za angažovanje kvalitetnijeg stručnog kadra. Nakon završetka playoff-a, sledi draft lutrija, gde možete izbliza pogledati nove rukije i vršiti trejdove sa ostalim ekipama. Ipak, po nama to ovaj režim i dalje ne čini preterano drugačijem od klasične sezone, naročito ako više volite da igrate svoje utakmice umesto da ih samo simulirate. Za nas posebno interesantno zvuči ubacivanje Svetskog Prvenstva po FIBA pravilima, jer se na spisku reprezentacija nalazi i Srbija, koja je urađena relativno korektno. Be A Pro koji smo upoznali u NHL i FIFA serijalima je takođe deo NBA Live-a 09, ali je ograničen na samo jednu utakmicu, što ga ne čini nimalo interesantnim.

Kao i u gameplay-u, NBA Live 09 ima uspona i padova i kada je reč o grafici. Izgled igrača i njihovih lica generalno je bolji nego u NBA 2K9, ali je zato mnogo manje pažnje posvećeno arenama i samoj publici, koja je vrlo loše animirana i sakrivena u polumraku. TV prezentacija je nepostojeća – uvodi u mečeve su vrlo slab, a ne očekujte ni analize na poluvremenu i kraju utakmice, baš kao da je reč o nekom ostvarenju od pre 10-tak godina. Komentatorski dvojac ponovo čine Marv Albert i bivši član zlatne generacije Bulls-a Steve Kerr, koji svoj posao obavljaju sjajno, mada ćete posle par mečeva neke od linija naučiti napamet. Zamerke se ne mogu uputiti ni zvučnoj podlozi na samoj utakmici kao i ni vrlo kvalitetnom izboru pesama.

NBA Live 09 je dobra igra, koja donosi nekoliko zaista interesantnih inovacija, poseduje sjajan online režim i predstavlja najbolji naslov u serijalu od kada je on stigao na sadašnju generaciju konzola. Iako je izvođenje definitivno lošije nego u NBA 2K9, u pitanju je kvalitetno ostvarenje koje uz još malo truda, već naredne godine može da mu preotme titulu najbolje simulacije sporta. Do tada, predstavlja samo solidan drugi izbor.



EA Sports/Electronic Arts
Web: www.easports.com/nhl09

NHL 09



Hokej nije najpopularniji sport u svetu, a naročito na ovim prostorima, ali ljudi koji ga vole - vole ga do obožavanja. Sa druge strane, hokejaške simulacije su prisutne u sličnom broju kao fudbalske i košarkaške oduvek, ali je i pored solidnog broja dobrih, retko koja zaista oduševila igrače. Može se reći da je igračka populacija tražila pravi hokej kroz celu istoriju video igara, sve do prošle godine kada se pojavio NHL 08 za PS3 i X360 i prosto razneo konkurenciju po ledu. Umesto da se, kao što je to (nažalost) uobičajeno, ekipa zadužena od EA Sportsa za ovu simulaciju odмара na lovorikama posle uspeha, dobili smo nešto neočekivano - NHL 09 koji je još bolji od prethodnika i lagano se približava tituli najbolje sportske igre ikada.

NHL 09

Za: Ono što su ljubitelji hokeja tražili godinama. Još bolje nego prošle godine.

Protiv: PC verzija.

Kontakt: www.extremecc.rs

Cena: 4.999 dinara

OCENA

90

PS3/PS2
X360/PC

Na prvi pogled bi se reklo da grafička poboljšanja nisu značajna, ali posle par mečeva će se već iskristalisati nove i poboljšane animacije igrača, mnogo bolja publika i još par sitnica koji čine NHL 09 svežijim. Slična situacija je sa zvukom, od sasvim solidnog soundtreka, preko odličnih zvučnih efekata do komentara za koje su tradicionalno zaduženi Gary Thorne i Bill Clement i koji su sasvim slušljivi za razliku od većine komentara u drugim sportskim igrama. Slična situacija je i sa najvažnijim delom igre – samom igrivošću. Korišćenje desnog analognog stika je za tačno onu malu jedva primetnu nijansu bolje, brže i preciznije. AI je promenjen taman toliko da su sada odbrane čvršće i utakmice samim tim intenzivnije, pa i zanimljivije. Detekcija udaraca između igrača je najviše promenjena i sada je od igrača traženo više truda da bi uradili dobar bodiček, ali kada ga izvedu kako treba protivničkom igraču će trebati vremena da se pridigne sa leda. Jedini potpuni novitet je ubacivanje paka u protivničku trećinu potpuno novim udarcem i njegova implementacija i u taktike koje možete praviti. Samim tim je forechecking deo igre značajno unapređen i približen stvarnosti.

Dva moda u kojima će se provoditi najviše vremena su Dynasty i Be A Pro. Dinastija nije mnogo promenjena, pa je i dalje moguće voditi željenu NHL ekipu kroz deset sezona određujući treninge, igrače za AHL i NHL ekipe, linije u

njima, potpisujući ugovore i trejdujući igrače. Ističe se neverovatna pažnja posvećena najsitnijim detaljima i zaista je jako malo potrebno pa da Dynasty nazovemo pravom menadžerskom simulacijom – na primer promene cena ulaznica i slične menadžerske sitnice. Tom osećaju potpomaže i prilično realno simuliranje utakmica, pa će rezultati koje vaša ekipa postiže odgovarati onima koji bi bili postignuti i u stvarnosti. Naravno, dobar igrač NHL-a 09 će uvek pre sam izaći na led, nego pustiti da se meč odsimulira.

Be A Pro je šlag na torti. Najbolji način da se, makar u virtuelnom svetu, nađete u dresu omiljenog kluba na ledu u finalu Stanley kupa. Na početku je potrebno kreirati igrača, a uz malo truda moguće je napraviti ga takvim da potpuno liči na vas, odrediti mu poziciju i onda odrediti NHL ekipu u kojoj će zaigrati. Ipak, nije tako lako stići do šanse da igrate u liniji sa Crosbyem i Malkinom, već ćete morati da se probijete od treće linije AHL ekipe... Na svakih pet utakmica vaš učinak će biti procenjen i u odnosu na to će biti određeno da li napredujete, nazadujete ili ostajete tu gde jeste. Tokom utakmice se skuplja iskustvo koje se može iskoristiti za unapređivanje jedne od mnogih statistika igrača. Biće potrebno zaista mnogo vremena i truda da vaš igrač postane hokejaška legenda, ali se sav taj trud isplati na kraju kada kao kapiten, sa kupom u rukama otkliza počasni krug na ledu u domaćoj dvorani.

Izvođenje same utakmice se, u ovom modu, unekoliko razlikuje od klasičnog. Pre svega, kamera je drugačija (ponekad čak ume i da zasmeta). Zatim ćete morati da se naviknete na kontrolu samo jednog igrača (mada uvek možete tražiti pak ili najaviti suigraču da se pripremi za šut). A takođe ćete biti primorani da utakmicu u nekim trenucima gledate sa klupe, bilo da ste zaradili isključenje, bilo da se vaša linija priprema za sledeću smenu na ledu. Dok ste na klupi možete pogledati i kratke, ali precizne savete trenera koje aspekte igre treba da unapredite.

U igri za više igrača, pored klasičnih online liga, mečeva 1 na 1, ili 2 na 2 i sličnih kombinacija, ponovo Be A Pro mod dominira. Moguće je, sa drugim igračima, osnovati ekipu koja će učestvovati u ligi, a da svako pored svoje konzole vodi svoj alter ego na ledu, pa čak i golmana. Ukoliko uspete da sastavite tim sa bar dve linije sastavljene od ovakvih igrača predstoje vam sati i sati zabave.

Kao što se iz teksta može zaključiti NHL 09 za PlayStation 3 i Xbox 360 je najbolja simulacija hokeja do sada i jedna od najboljih sportskih simulacija ikada. Ova igra zasluhuje apsolutnu preporuku, čak i ako niste ljubitelj ovog sporta i može biti jedan od razloga da ga zavolite.





Visual Concepts/2K Sports
Web: <http://2ksports.com/games/nhl2k9>

NHL 2K9

U poslednjih nekoliko godina, NHL 2K serijalu uopšte ne cvetaju ruže. Prethodna dva nastavka bila su za zaborav, jer praktično nisu ništa učinila da se igra osveži, i što je najvažnije, upusti u ravnopravan duel sa EA Sportsovim NHL-om, koji je doživeo pravu renesansu na aktuelnoj generaciji konzola. Nažalost, već par odigranih utakmica uveriće vas da je opet urađeno mnogo manje nego što je bilo potrebno. Pre svega, NHL 2K9 uopšte nije simulacija najbrže kolektivne igre na planeti - izvođenje je otišlo korak u nazad, što se najviše primeti prilikom kretanja - hokejaši idu sporije nego što to sugeriše brzina rada njihovih nogu, a i kolizije između igrača koje su izuzetno bitne u ovom sportu su često totalno nepredvidljive. Isto se može reći i za AI rutinu, koja je katastrofalna. Svaka ekipa koju kontroliše kompjuter deluje na praktično identičan način, forsirajući soliranje umesto pas igre, dok vam u odbrani konstantno dišu za vrat, što je na većim nivoima težine vrlo frustrirajuće. Kada ih već pominjemo, treba reći da su prva dva nivoa smešno laka čak i ako ste potpuni početnik - bez po muke, beležićete 4-5 golova po trećini, dok će već prelazak na treći to radikalno promeniti. I generalno, postizanje pogodaka je isuviše lako, zašta su pre svega krivi golmani, čiji je procenat odbrana nerealistično slab. Posle svega rečenog, mala je uteha što je sam kontrolni sistem osmišljen izuzetno dobro i može da se prilagodi vašem nivou iskustva.





autor: Vladimir Dolapčev

NHL 2K9

Za: Podrška za 12 igrača u online režimu, animacije pokreta su odlične, dobro rešene kontrole

Protiv: Grafika nije nimalo unapređena kao ni sadržaj igre, očajan AI, posebno golmanske reakcije

Kontakt: <http://2ksports.com/games/nhl2k9>

Cena: 60 evra

OCENA

71

PS2, PS3, Wii,
Xbox 360

Interfejs je ove godine osvežen, ali ga to ne čini preteranom boljim, jer je isti kao u NBA 2K9 koji se nije proslavio u tom segmentu. Navigacija kroz menije je dosta komplikovana, a mnoge akcije su dobro sakrivene od vas, umesto da su vam dostupne na jednom ekranu. Malo toga se može reći i o sadržaju koji nudi ovo izdanje, jer je on praktično ostao isti. Višesezonski režim u kome bi trebalo da provedete najveći deo vremena u modu za jednog igrača nije gotovo nimalo unapređen, što znači da će vas teško motivisati da se upustite u njega ako vas je zasitio u prethodniku. Ne računajući mogućnost da u pauzama između trećine vozite mašinu za poliranje leda (što ćete verovatno probati par puta i više nikad), jedini pravi potez koji je načinjen odnosi se podršku za čak 12 igrača u multiplayer-u, što znači da nijednog člana tima neće kontrolisati kompjuter!

Vizuelno, NHL 2K9 nema šta da traži pored izdanja EA Sports-a. Tradicija da se na grafičkom planu ne radi gotovo ništa nastavljena je i ove godine, pa su hokejaši krajnje čoškaste građe i vrlo neuverljivih lica, a ni kvalitet publike nije na nivou NBA 2K9 koji nas je oduševio u tom segmentu. Suprotno tome, animacija pokreta je sjajna, a pravi

ljubitelji sporta moći će da na osnovu unikatnih pokreta prepoznaju najbolje igrače, ako to već ne mogu po izgledu.

Ništa bolje ne stoji ni komentatorski dvojac – njihov fond reči je vrlo mali, i sastoji se pre svega od generičkih fraza uz zanemarljiv broj linija koje se fokusiraju na jednog igrača ili tim. Analize u pauzama između trećina su još gore jer deluju potpuno beživotno. Soundtrack je očekivano vrlo agresivan i čine ga numere bendova pank orijentacije, predvođene The Offspring-om i Bad Religion-om (koji izgleda još od vremena Sega-inog Crazy Taxi-ja dolaze u paketu).

Najilustrativniji podatak o tome koliko smo razočarani ovim ostvarenjem jeste da o njemu i ne možemo da napravimo duži tekst, jer je ogroman deo sadržaja prenesen iz prethodnih delova bez imalo volje da se serijalu udahne novi život. Multiplayer doduše jeste kvalitetan, ali i on zaostaje za onim ponuđenim u NHL 09, koji ga uostalom nadmašuje u svakom bitnom elementu. Zato i ove godine preporučujemo da se odlučite za izdanje EA Sports-a, koje možda predstavlja i najkvalitetniju sportsku simulaciju današnjice.

KING'S BOUNTY: THE LEGEND



Pretpostavljam da se danas malo ko seća originalne igre King's Bounty koja je početkom devedesetih bila nezaobilazna stavka na malenim hard diskovima tadašnjih 286-ica i 386-ica. Ja se, igrom slučaja sećam. A još bolje se sećam pojave prvog dela hit franšize Heroes of Might and Magic, i kiselih osmeha koje sam upućivao svima koji su komentarisali njegovu jedinstvenost i originalnost. Ovo vam govorim samo da bi i sami shvatili koliko mi je srce zaigralo kada sam u ruke dobio rimejk jednog dela mog detinjstva - King's Bounty: The Legend.



autor: Viktor Popović

Prvo, da razjasnimo jednu stvar. Originalni King's Bounty je davne 1990. godine razvio tim New World Computing izdao za PC, Amigu i Komodor 64. Isti tim je radio i na prva četiri nastavka Heroja, pod izdavačem 3DO Company koji je držao licencu za svet Might & Magic. Sa raspadom matične firme 2003. raspada se i originalni razvojni tim, i tu se jedan deo priče završava. Mi dalje znamo da je prava za Heroje otkupio Ubisoft, koji je potom izdao zvanični peti nastavak Heroja. A zatim je, nepoznati razvojni tim Katauri Interactive pod okriljem najvećeg ruskog izdavača 1C Company napravio rimejk originalne igre King's Bounty, nevezane za Might & Magic svet. Ovoliki uvod jeste bio neophodan, pošto je King's Bounty igra koja je, pored serijala Disciples, jedini direktan konkurent popularnim Herojima, i specifičnom gejmplju koji oni nose sa sobom.

O svim onim stvarima po kojima King's Bounty liči na Heroje, nećemo ni pričati, to bi bilo nabiranje kome kraja nema. Bolje je skoncentrisati se na razlike; iako su i one većinom kozmetičke, ima nekoliko ključnih koje stvari menjaju iz temelja.

Na prvom mestu je to tip igre; iako su Heroji imali singl-plejer kampanju, oni su zaista blistali tek u multiplejeru; King's Bounty sa druge strane nema ni naznake multiplejera. Dakle, zaboravite skidanje mapa sa Interneta i pozivanje komšije na partiju, uz kafu i cigare. Uz King's Bounty ćete sedeti sami, ali vrlo verovatno celu noć, pa su kafa i cigare ipak poželjni. Iako je sama priča pomalo dosadna, uz kampanju će vas prvenstveno držati fenomenalan gejmplej, koji se menja i unapređuje paralelno sa vašim napredovanjem kroz igru, tako da vam sigurno neće biti dosadno. Inače, odmah treba napomenuti da je ova igra pakleno duga – na easy nivou težine će vam trebati minimalno 40 sati da je završite (ako pratite sve sporedne kvestove), sa svakim višim stepenom težine taj broj je znatno veći.

Igru počinjete kao mladi heroj (ratnik, paladin ili mag) u kraljevstvu Darion, koji se sastoji od četiri oblasti (oblasti su prosečne veličine medium mape iz Heroja). U Darionu ćete dobijati različite ljudske jedinice (vitez, strelac, mag, itd.), i naknadno njihove undead varijante. To važi i za kvestove, koji će se vrteti oko

hvatanja bandita, kažnjavanja lopova ili ubijanja zombija. Sledeće kraljevstvo, Isles of Freedom, se sastoji od samo dve oblasti, ali u obliku arhipelaga, tako da će vam trebati znatno više vremena da ih obidete, i upoznate se sa novim jedinicama i neprijateljima – gusarima, banditima, i različitim vodenim čudovištima. Kordar je treće kraljevstvo, u kome vladaju patuljci i sastoji se od tri nadzemne oblasti i dva velika podzemna rudnika, i portalom ka svetu demoni, a zatim idu četvrto i peto kraljevstvo sa svojim, jedinstvenim izazovima. Nadam se da shvatate koncept. Svako kraljevstvo završavate sa najjačim jedinicama tog tipa, da bi se u sledećem adaptirali na nove protivnike i novi način borbe, i tako do samog kraja. Naravno, konstantno se vraćate i na mesta koja ste već posetili, da bi sa jačom vojskom završili kvestove koji su tada bili nemogući. Fantastičan koncept; držaće vas prikovane uz monitor mnogo više vremena no što to sebi možete da priuštite – verujte nam na reč.

Takođe, za razliku od Heroja, ovde vodite samo jednog lika, kog birate na početku i ne posedujete nikakva utvrđenja koja možete unapređivati. Jedini način za



King's Bounty: The Legend

Za: Za fanove Heroja – sve!

Protiv: Velika težina (za sve one koji nisu fanovi Heroja)

Minimalna konfiguracija: Pentium 4 na 2.6 GHz, 1GB RAM-a i Nvidia 6800+ ili ekvivalent sa 256 MB VRAM-a

Test konfiguracija: P4 D820 2.8GHz, 1GB DDR2 RAM, GeForce 7600GT, radi savršeno

Kontakt: www.kings-bounty.com

Cena: oko 30 evra

OCENA **90** PC

nabavku novih jedinica i magija je njihova kupovina u već postojećim garnizonima, koje prvo morate pronaći. Sama borba je skoro identična, uz napomenu da vaš lik, kao u prva tri nastavka Heroja ne učestvuje direktno u borbi. Magije su takođe tu, u obliku koji dobro poznajete, ali sa jednim dodatkom – tzv. Chest of Rage. Taj kovčeg naime sadrži spektar specifičnih magija koje ne zavise od vaše mane, a koje možete koristiti na uobičajen način – jednom u rundi.

Ako bi tražili dlaku u jajetu, pronašli bi smo samo dve stvari, koje bi se tek uslovno mogle nazvati manama.

Prvo, postoji manji problem sa težinom igre; ako ste stari morski vuk koji je uz Heroje proveo nekoliko godina, igru možete igrati na normal nivou težine i polako je privoditi kraju. Za sve ostale je ovaj nivo jednostavno pretežak,

pošto zahteva nadljudsku koordinaciju logistike, ofanzivnih i defanzivnih magija, kao i specifičnih prednosti i mana svake jedinice. A ako krenete na easy nivou težine, kroz igru ćete seći kao kroz maslac, bez pravog izazova. Hard i Impossible nivoe ni ne spominjem; ako niste Čak Noris ili Vladimir Putin jednostavno nemate šta da tražite tu.

Drugi problem je više teoretske prirode – iako je King's Bounty skoro savršena igra u okvirima onoga što on pruža, on zapravo ne prikazuje ništa novo. Sve je to, koliko god dobro i privlačno bilo, ipak već viđeno, i zato ova igra nikako ne može dobiti ekstremno visoku ocenu. Što vas nikako ne treba odvratiti od igranja; ovo zaista jeste jedna od boljih igara koje su se pojavile u 2008. godini, i nadamo se da ćete odvojiti malo vremena da se u to uverite i sami.



CRYSIS WARHEAD



Godinu dana nakon pojavljivanja jednog od remek dela po pitanju grafike, pucačine iz prvog lica Crysis, svetlo dana je ugledala prva stand-alone ekspanzija. S obzirom na hardverske zahteve osnovne igre, verovatno većina igrača već u startu strepi od novih zahteva koje će postaviti ova ekspanzija. Ipak, iako to deluje pomalo neverovatno, dorađeni Crytek-ov engine koji pokreće igru Crysis Warhead je bolje optimizovan tako da se igra sada može pokrenuti na malo širem spektru mašina u odnosu na original. I pored toga, grafika u ovoj ekspanziji je приметно poboljšana tako da se slobodno može reći da ne postoji prava konkurencija po pitanju grafike.

autor: Vladislav Herbut

Sama igra prati avanturu britanskog narednika Michael Sykes-a, poznatog pod nadimkom Psycho iz originalnog Crysis-a. Sam nadimak dovoljno govori o temperamentu ovog Britanca koji često krši naređenja i stvari rešava pomalo na svoju ruku. Ovo se može posmatrati kao pozitivna stvar jer u odnosu na Nomad-a koji je sve rešavao pomalo sporije, Psycho često voli da sam uleti u protivničke redove i reši stvari na način koji on najbolje zna. Promenom glavnog aktera, sama igra dobija pomalo drugačiju atmosferu, mnogo više nabijenu akcijom, gde ćete u određenim momentima bukvalno iz jedne borbe uletati u drugu bez predaha. Naravno, ova igra ne donosi atmosferu jedne adrenalinske bombe kao što je Call of Duty 4 ali je svakako ubrzala stvari u odnosu na original. Veštačka inteligencija protivnika je dorađena



tako da će oni sada više koristiti prirodne zaklone, trudiće se da vas zaobiđu a specijalne jedinice će češće koristiti svoja nano odela čime će vam otežati eliminaciju istih. Čak su vanzemaljci počeli da "razmišljaju" tako da će i borbe sa njima biti interesantije. Ova izmena je svakako dobrodošla jer su borbe sada intenzivnije i samim tim zanimljivije. Da biste preživeli moraćete maksimalno da koristite specijalna svojstva vašeg odeli i dobro planirati vaše napade. Sam

pejzaž ostrva će vam često ostavljati mogućnost da određene situacije rešite na više načina, utvrđenim položajima možete prići iz više pravaca i tako možda uhvatiti neprijatelja nespremnog.

Igra se odvija paralelno sa radnjom u originalnom Crysis-u. Psycho i njegovi saborci, pripadnici specijalnih jedinica SAD-a istražuju tropsko ostrvo na koje je Severna Koreja izvršila invaziju. U pitanju je isto ostrvo na kom se odvija i osnovni Crysis samo što su dešavanja na dve suprotne strane ostrva, tako da već znate kako će se igra završiti (naravno ako ste prešli Crysis). Akcenat je bačen na češće i intenzivnije borbe sa gomilom taktičkih mogućnosti po pitanju rešavanja pretnje. Da li ćete aktivirati brzinu, utrčati u redove neprijateljskih vojnika, prebaciti na snagu i razbacati zaprepasčene protivnike ili ćete uključiti

FEAR
KEEPS
YOU
ALIVE.

ONLY THE DEAD SURVIVE.
[24.10.08 : DEADSPACEGAME.COM]

18+

www.pegi.info



PLAYSTATION 3



XBOX 360 LIVE



© 2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Dead Space are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. "PlayStation", "PLAYSTATION", "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.





kamuflažu, zauzeti povoljnu poziciju i snajperom sa prigušivačem eliminisati vojnike jednog po jednog, odluka je samo na vama. Bitke se samo nižu jedna za drugom i variraju samo po intenzitetu i lokalitetu. Od napada na kompleks na plaži preko vožnje APC kroz džunglu gde vaš minigun seče podjednako rastlinje i protivnike pa do frenetične odbrane voza, vožnje hoverkrafata po tundri i odbrane savezničkih vojnika od napada vanzemaljaca. Kampanja je kraća od osnovne igre i može se završiti za nekih 5-6 sati u zavisnosti od nivoa težine ali je zato mnogo dinamičnija i nabijena akcijom. Dodato je par novih oružja od kojih je svakako najinteresantniji šestocetni lanser granata kao i protivtenkovske mine. Vozila sa takođe dorađena tako da je upravljanje njima jednostavnije i realnije pa ćete i vozila češće upotrebljavati, da li za brže prelaženje većih razdaljina ili čisto iz zadovoljstva koje ćete doživeti kada sa miniganom napravite proplanak u džungli na mestu gde su bile neprijateljske snage. Ipak i pored toga najbolje oružje koje posedujete je vaše nano odelo tako da nemojte oklevati da ga koristite koliko god vam to situacija omogućava.

Crysis Warhead je single player igra ali uz nju stiže i odvojena multiplayer komponenta Crysis Wars koja donosi prilično unapređenu multiplayer

komponentu. Originalni multiplayer režim Power Struggle nije baš doživeo neki uspeh u svom pokušaju da kreira iskustvo slično onom iz serijala Battlefield jer je na kraju ispao isuviše komplikovan i osakaćen setom konfuznih pravila. Crysis Wars uvodi režim Team Instant Action koji je ustvari stari dobri Team Deathmatch sa veoma dobrim mapama na kojima je pažnja posvećena onim sitnim detaljima kao što su lokacije skladišta oružja i slično. Ono što je najbitnije je da na tim mapama možete slobodno da koristite svoja nano odela čime Deathmatch dobija novu dimenziju igranja. Ako vam snajperista vam ne dozvoljava da se pozicionirate, tu je kamuflaža, ako je protivnik utvrđen i zasipa vašu poziciju konstantnom paljbom, tu su snaga sa kojom ćete napraviti par gigantskih skokova pa onda brzina za brzo pretrčavanje i približavanje neprijateljskom položaju i na kraju malo štita za tih poslednjih par metara. Mogućnosti su stvarno ogromne. Pored klasičnih pešadijskih multiplayer mapa postoji i jedna sa vozilima na kojoj se nalazi pregršt tenkova, APC-ova i helikoptera ali i dovoljno naoružanja namenjenog za eliminaciju tih vozila čime je kreiran dobar balans.

Svim fanovima ove igre, Crysis Warhead je obavezna lektira, ali i onim igračima koji zbog hardverskih zahteva nisu

mogli u potpunosti da uživaju u osnovnom Crysis-u. Što se tiče igrača koji su preskočili ovu igru pre godinu dana, posmatrajte Crysis Warhead kao popravni ispit za grešku koju ste svojevremeno napravili.

Bionic Commando Rearmed je rimejk dobre stare pucačine sa kraja osamdesetih koja se svojom varvarskom jednostavnošću i forsiranjem zaboravljenih ideala poput zidarskog malja zakucala u kulu od karata moderne igračke scene. Rezultat je očekivan - ako ste nedavno gledali Povratak u budućnost ili Indijanu Džonsa (starog) i zapitali se – zašto se danas više ne prave ovako zabavni filmovi, osećanje pri prvom startovanju Bionic Commando Rearmed-a će vam biti više nego poznato. I zato ja, u ime svih nas postavljam veliko pitanje svim razvojnim timovima: Zašto, o zašto više ne pravite ovako zabavne igre?



Za one koji se prvi put sreću sa ovom (sada već) franšizom, evo osnovne premise: vi ste u ulozi Nejtana Spensera, komandosa koji umesto jedne ruke ima robotizovanu kandžu, i koji je poslat da spase Super Džoa (inače heroja stare Capcom-ove igre Commando – e UZ NJU sam proveo svoje detinjstvo) i naknadno spase planetu od zlih zloča koji između ostalog nameravaju da ožive Hitlera (tj. u originalnoj verziji je to bio Hitler, ovde je samo nekakav neidentifikovani "vođa").

U toku igre ćete obići više od 15 najrazličitijih lokacija, boriti se sa neprijateljskim vojnicima i robotima, izbegavati zamke i, o da, na kraju svakog nivoa će vas čeka kraljica (ili glavonja, u zavisnosti od slenga) koju nije dovoljno samo upucavati do besvesti već je potrebno i pronaći pravu "čaku".



Osim toga, hakoćete kompjutere, pronalaziti nova oružija i opremu, i zezati se u kojekakvim simulatorima, koji će od vas zahtevati da završite određenu sekvencu za određeno vreme. Dakle, sve one divne stvari na koje su stari gejmeri potpuno zaboravili, a novi verovatno nisu imali ni prilike da susretnu.

Tehnički, igra u potpunosti zadovoljava sve kriterijume. Ruku na srce, nije baš da postoji puno 2D naslova ovog tipa

koji bi mogli poslužiti kao referentna tačka, ali u svakom slučaju Bionic Commando Rearmed izgleda i zvuči sjajno, a radi glatko kao po loju. Što se tiče problema, iskreno, njih je jako teško naći jer ovu igru jednostavno ne možete meriti današnjim merilima. Ako bi baš tražili dlaku u jajetu, naveli bi smo neke repetitivne elemente koji se provlače kroz celu igru (sekvence sa uništavanjem AA topova, npr.) i kontrole koje mogu biti prilično komplikovane dok se ne naviknete na njih.

Iako je Bionic Commando Rearmed izašao faktički kao uvod u novi Capcom-ov AAA hit Bionic Commando koji će biti punokrvni nastavak originala, ostvario je zapažen uspeh, kako kod kritike tako i kod igrača. Ostaje nam samo nada da će taj uspeh pokrenuti lavinu rimejkova starih hitova, jer je upravo takva jednostavna zabava ono što nedostaje modernoj igračkoj sceni. Evo i par ideja za sve producente koji možda čitaju ovaj članak: Jet Set Willy, Game Over, Saboteur, The Last Ninja, Prehistorik. Hm, ma čemu takvi pogledi... pa sigurno ste čuli bar za Prehistorik?



Crysis Warhead

Za: Veoma dobra grafika. Dobro optimizovan engine. Intenzivne i zanimljive borbe.

Protiv: Kratka kampanja. Sitniji problemi sa veštačkom inteligencijom nekih protivnika.

Minimalna konfiguracija: CPU 2.8 GHz, RAM 1 GB, Nvidia 6800GT 256 MB / ATI 9800 Pro 256 MB

Test konfiguracija: CPU Intel Pentium D Dual Core 3.0 GHz, RAM 2 GB DDR2, VGA nVidia GeForce 8800GT 512 MB DDR3... u rezoluciji 1280x960 sa detaljima kombinovano postavljenim na Gamer/Enthusiast postavke borbe su tekle bez ikakvih problema

Kontakt: www.extremec.rs

Cena: 1.499 dinara

OCENA

89

PC



VIRTUAL SHOP
VIRTUAL MASTER SERVIS
 Bul. Mihajla Pupina 85
 011 311 20 49 - 065 847 88 25
 ponedeljak - subota 09 - 21h

WITCHER ENCHANCED EDITION

Poslednjih nekoliko godina bile su izuzetno teške za RPG žanr. Konzolne igre koje kombinuju RPG elemente sa akcijom preplavile su tržište, zaposele prva mesta na svim top listama, a svojim tvorcima donele neverovatan profit. Dug je platila zajednica okorelih igrača, kojoj je prošlogodišnji izlazak Witchera pružio nadu da vreme istinskih RPG naslova još nije gotovo. Odmah nakon izlaska uočeno je par većih propusta, koji su i odbili ogroman deo potencijalnih igrača. Godinu dana su trajale popravke koda i dodatna peglanja, da bi konačno u javnost izašao Witcher Enhanced Edition (WEE).

autor: Uroš Miletić

WEE bi zli jezici okarakterisali kao običnu zakrpu, koja nije vredna pomena. Međutim, unapređena verzija je mnogo više od običnog peča. On predstavlja onaj korak koji je falio originalnom naslovu da umesto gomile frustracija postane jedan od najboljih RPG-ova poslednjih nekoliko godina.

Sećate se čuvenih seansi učitavanja, koji su se na jačim mašinama merile desetinama

sekundi, a na slabijim i minutima? Znete i da su posebno iritirale u gradovima, kada ste često morali da prelazite sa ulica u kuće i obratno. Donosimo dobre vesti: ukoliko instalirate WEE, očekujte drastično skraćivanje vremena koje ćete provesti čekajući da se nova mapa učita. Prilikom ulaska na novu teritoriju se neće primetiti razlika u odnosu na ranija učitavanja, ali će samo kretanje u okviru jedne mape ići bez problema. Ulazak i izlazak iz kuća

je gotovo trenutani, dok će i povratak na starije mape biti dosta brži.

Jedan od stožara svakog vešca predstavlja spravljanje alhemijskih napitaka, čije pravilno korišćenje može odlučiti ishod borbe, pogotovo na višim nivoima težine. Nalaženje pravih sastojaka u inventaru obično se pretvaralo u noćnu moru, što je bespotrebno otežavalo itekako komplikovan postupak dobijanja napitaka.



Poboljšana edicija donosi i novi inventar, koji je podeljen u nekoliko delova. Tako ćete na jednom mestu imati sastojke za alhemiju, na drugom predmete potrebne za rešavanje zadataka, dok će se u ostalim delovima nalaziti oružja, delovi čudovišta, napici, itd. Konačno je omogućeno i autosortiranje, stoga nećete više morati ručno da prebacujete gomile bespotrebnih predmeta, koji veoma često uspevaju da preplave ceo raspoloživi prostor.

Autorima su dalje zamerili na poprilično beživotnim dijalozima i malom broju ljudskih modela, koji su iznova i iznova korišćeni. Stoga je snimljeno preko sto novih animacija likova, koji će sada gestikulirati prilikom razgovora. Doduše, gestikulacije se neprimodno vezuju jedna na drugu, što u nekim trenucima ume i da pokvari utisak, ali je i pored toga ovo korak u pravom smeru. Problem sa repetitivnošću je rešen upotrebom boja i dodavanjem novih delova odeće, mada će retko ko biti zadovoljan rezultatom. Pored toga, dosnimljeno je i nekoliko sati zvučnog materijala, te bi sinhronizacija dijaloga trebala da bude još bliža poljskom originalu. Omogućeno je i menjanje jezika sinhronizacije i titlova u okviru opcija, nezavisno jedno od drugog.

Ono što će obradovati zajednicu modera je konačno izdavanje D'jini editora, koji omogućava kreiranje novih avantura i modifikaciju već postojećeg materijala. Uz WEE ćete dobiti i dve nove mape, napravljene od strane autora.

Ako ste igrali originalnog Witchera i odustali zbog gore navedenih problema, razmislite o instalaciji poboljšanog izdanja. Svi koji poseduju original mogu bez nadoknade skinuti dodatan materijal, koji uključuje i dvd o pravljenju igre, cd sa muzikom iz igre, ali i muzikom inspirisanom igrom. Oni koji još nisu imali prilike da igraju Witchera, mogu u prodavnicama naći WEE komplet po originalnoj ceni.



2K Games/Firaxis

Web: www.2kgames.com/civ4/colonization

CIVILIZATION IV: COLONIZATION

Civilization IV: Colonization predstavlja rimejk igre koju je Sid Mejer dizajnirao sredinom devedesetih, a koja je sa svoje strane predstavljala nezvanični nastavak prvog (tada i jedinog) dela kulturne strategije Civilization. Iako bi se po naslovu moglo zaključiti da je u pitanju nekakva ekspanzija za Civilization IV, to nije slučaj, već je u pitanju potpuno samostalna igra. Pre svega, važno je razumeti jednu stvar – Civilization IV: Colonization i originalni Colonization se razlikuju samo i jedino u tehničkim karakteristikama – endžinu, muzičkoj podlozi, grafičkom dizajnu i donekle u rebalansu snaga. Sa druge strane, endžin, muzičku podlogu, grafički dizajn i opšti balans preuzima u potpunosti iz igre Civilization IV. Oni koji su igrali navedene naslove dakle, znaju tačno šta će da vide, i postavlja se pitanje – čemu uopšte ova igra, kada možete nabaviti originalnu iz 1994? Pre no što odgovorimo na ovo pitanje, da posvetimo malo vremena i onima koji nisu imali prilike da se ranije sretnu sa ovim naslovom.



autor: Viktor Popović

Igru započinjete kao predstavnik jedne od četiri svetske kolonijalne sile sa kraja 15. veka – Engleske, Francuske, Španije ili Holandije. Po ulasku u igru ćete se naći na brodiću sa vašom zastavom i nekoliko jedinica koje su specifične za odabranu imperiju. Vaš prvi zadatak će biti iskrcavanje na tle Novog Sveta i traženje pogodnog mesta za podizanje prvog grada. E sada, već u tom prvom potezu se susrećemo sa jednim problemom, koji u originalnoj igri nije postojao, a ovde zapravo definiše igračku atmosferu.

Ma koliko se trudili da pronađete malo, tiho i zabačeno mestašce, gde ćete podići grad kako bi se polako navikli na igru i krenuli u istraživanje, neće vam poći za rukom. Naime, problem je u tome da će vas u svakom trenutku okruživati mirijada indijanskih naselja, koja zahtevaju diplomatsko rešavanje problema sa naseljavanjem. Dakle, pre nego što posećete par drva za jadnu i bednu kolonizatorsku kolibu, i pokušate da nakupite dovoljno sirove ribe da bi preživeli prvu zimu, moraćete ući u mutne diplomatske vode, pronalaziti saveznike i obezbediti se od neprijatelja, pravilno

proceniti i isplanirati političku situaciju, kako bi mogli dobiti par godina stabilnosti i razvoja, neophodnog za bilo kakvo ozbiljnije igranje. Takvim pristupom se gubi sva čar originalne igre; hladne godine kada će vam jedini neprijatelj biti nedostatak hrane i nezadovoljstvo farmera, grozničavo čekanje brodova sa iseljenicima iz Evrope, zatim dugo i iscrpno istraživanje kontinenta, gde će dobar deo istraživača nestati u hladnim gudurama ili nepreglednim pustinjama, susret sa prvim indijanskim plemenom i razmena perli – sve je to kao rukom odnešeno, i pretvoreno u brzu, laganu strategiju gde je potrebno što pre napraviti topove i silom počistiti sve oko sebe.

Tako je najveći adut originalne igre – specifična i jedinstvena atmosfera ovde bespotrebno zamenjena za šaku prljavog tehničkog zlata. Kada se jednom pomirite sa tom činjenicom, neće vam smetati ni more drugih sitnih propusta – nedostatak dobrih grafičkih rešenja npr. koji većinu ekrana pretvaraju u hladne statističke i predmetne liste, bez imalo života.

Dakle, šta smo dobili? Pa, dobili smo Civilization IV, presvučen u kolonijalno ruho sa povremenim totemom i indijskim toponimom, ubačenim čisto atmosfere radi. Naravno, religije i tehnologije nema, a ozbiljnijeg trgovačkog modela ima, ali to se valjda podrazumevalo, zar ne? Ne uspeva Sidu da napravi dobru igru u poslednje vreme, i izgleda kao da vrti jednu te istu pokvarenu ploču koju smo već čuli u četvrtom nastavku Civilizacije i rimejku Pirates-a. Ostaje još samo da konkretno odgovorimo na pitanje sa početka teksta: čemu ova igra? Očigledno ničemu. Ako ste fan originalne igre, drž'te se nje – ništa novo ovde nećete videti. Ako ste fan igre Civilization IV, opet vam preporučujem da probate originalni Colonization i vidite kako su se stvari nekada radile. A ako nikada u životu niste odigrali poteznu strategiju, ova igra bi mogla da bude dobra odskočna daska. Da nema te činjenice, od konačne ocene bi mirne duše mogli da oduzmete još 10 poena.

Civilization IV: Colonization

Za: Verno prenet gejmplej originalne igre...

Protiv: ...ali nažalost, ne i atmosfera.

Minimalna konfiguracija: Pentium 4 na 1.2 GHz, 512 MB RAM-a i grafička sa bar 64 MB VRAM-a

Test konfiguracija: P4 D820 2.8GHz, 1GB DDR2 RAM, GeForce 7600GT, radi savršeno

Kontakt: www.2kgames.com/civ4/colonization

Cena: oko 20 evra

OCENA

78

PC



Traveller's Tales/Warner Bros. Interactive Entertainment
 Web: <http://legobatmangame.com/>

LEGO BATMAN

Nakon Star Wars serijala i Indiane Jones na red je došao i Mračni Vitez, Batman. Za one koji ne znaju o kakvoj se igri radi, u pitanju je arkadno-platformska igra koja kombinuje elemente logičkih igara sa akcionom komponentom. Lego Batman ne donosi ništa novo po principu igranja u odnosu na svoje prethodnike. I dalje vodite dva lika, u ovom slučaju Batmana i Robina naravno, koji treba da reše veliki problem u Gotham City-u. Za razliku od svojih prethodnika, Lego Batman je prva igra ovog serijala koja ne prati direktno priču nijednog od filmova o Mračnom vitez. Ovo je mač sa dve oštrice. Sa jedne strane igra je slobodnija i može više da se eksperimentiše jer niste ograničeni radnjom iz filma dok sa druge strane scene između nivoa u prethodnim naslovima su zračile posebnim šmekom jer ste imali prilike da gledate scene iz poznatih filmova sa omiljenim likovima ali u Lego svetu sa svojevrsnim komičnim elementima.



U novoj Lego igri imate za cilj da vratite sve zlikovce nazad Arkham Asylum iz kog su svi odjednom neobjašnjivo pobjegli. Igra je podeljena na tri poglavlja jer toliko ima glavnih zlikovaca sa kojima se treba obračunati. Glavni negativci su Riddler, Joker i Penguin mada oni nisu usamljeni u svojim zlodielima već su unajmili pomoć drugih poznatih zlikovaca. Interesantno je da u Story režimu igranja nemate izbor likova koje vodite već su to uvek Batman i Robin koji taj nedostatak nadomešćuju specijalnim odelima sa posebnim osobinama. Primera radi, Batman ima odelo sa kojim može da postavlja bombe dok Robin ima skuba odelo koje mu omogućava da roni. Ove stvari niste imali prilike da vidite u filmovima ali ove stvari postoje u serijama igračka poznatih boraca za pravdu (naravno sve u cilju da se što više prodaje). Osveženje u ovom režimu igranja su svakako nivoi sa vozilima kojih ima tri i u svakom vozite neko drugo Bat vozilo (auto, avion i čamac). Ovi nivoi su čisto akcionog karaktera i dođu kao osveženje nakon čišćenja ulica od kriminalaca i rešavanja logičkih problema.

Ipak ono što je glavna prednost ove igre je postojanje i drugog Story režima. Kao što je navedeno u prvom vodite Batmana i Robina sa zadatkom da vrate sve odbegle kriminalce u azilum gde im je i mesto, dok u drugom preuzimate kontrolu nad negativcima u njihovom pohodu da zavladaju gradom a kasnije i svetom. Deo sa kriminalcima je mnogo interesantniji i bukvalno je zasenio avanture dva junaka iz razloga što pored tri glavna negativca postoji gomila više i manje poznatih kriminalaca koji haraju ulicama Gotham City-a. Two-Face, Catwoman, Harley Quinn, Scarecrow ali i Killer Moth (da li neko uopšte zna ko je "Ubistveni Moljac"?) su samo od nekih i svaki od

njih ima neku specijalnu osobinu. Tako npr. Poison Ivy ima otrovni poljubac od kog se neprijatelji razbole, Riddler može da preuzme kontrolu na civilima, Mr. Freeze može da zamrzava (ovo je bilo teško pogoditi). Za razliku od nivoa sa Batmanom i Robinom u kojima trčite gradom i hvatate kriminalce tako što ih dobro umlatite i usput rešite koju logičku zavrslamu, nivoi sa zlikovcima donose više zanimljivog sadržaja. Zanimljivo je to da priča prati zlikovce samo do finalnog okršaja sa Batmanom i Robinom s tim da taj deo možete odigrati samo u Story režimu sa super junacima. Ovom činjenicom se razvojni tim osigurao da se ne krši glavno pravilo filmova i stripova o super herojima: "Dobro uvek pobeđuje". Razvaljivanje policijske blokade džinovskim robotima, pljačke banaka, bežanje od policijske potere su samo neki od elemenata sa kojima ćete se susreti i stoga vam ovaj režim obećava sve sem monotonije.

Razvojni tim se očigledno vodi sa logikom "ako sve radi, ništa ne diraj". Igra ima sve elemente kao i njeni prethodnici ali i sve mane. Znači malo trčite, pa malo skačete pa rešite koji logički problem i tako ukруг. S obzirom da vodite dva lika, veliki broj logičkih problema zahteva kooperaciju likova, mada izuzetno loš AI očigledno ne shvata svoj deo posla. Za rešavanje nekih od jednostavnijih problema ćete se ozbiljno pomučiti i to ne zato što ne znate rešenje već zato što vaš saborac očigledno nema pojma koja je njegova svrha u tom momentu. Drugi pak problemi će vam stvoriti ozbiljne glavobolje. Da li zbog loše kamere i njenog neprijateljskog pozicioniranja u odnosu na objekat koji morate koristiti ili zato što je rešenje potpuno nelogično, bićete u prilici da poželite da prekinete sa igranjem. Za razliku od većine igara sa logičkim problemima u kojima kada rešite problem imate onaj

osećaj "aaaaa, tooo je to" ovde će to biti nešto više u fazonu "mora da se šališ".

Kao i u dosadašnjim Lego igrama, prelaskom oba Story režima otkrićete tek nekih 30%-50% igre dok ćete ostalo morati u Free režimu. Igra je puna skrivenih delova, čak su i dve baze iz kojih krećete na misije (Batcave i Arkham Asylum) pune tajnih prolaza i bonusa. Skriveni delove donose najviše Lego novčića kojima možete otključavati specijalni sadržaj u obliku novih odela, likova i slično. U Free režimu ćete moći, naravno kad ih otključate, da vodite i dosta novih heroja koji se ne pojavljuju u Story režimu (neki od njih su Man-Bat, Nightwing, Batgirl itd.)

Ko je voleo prethodne Lego igre sigurno će voleti i Lego Batman. Igra karakteriše sve osobine prethodnih delova uz nedostatak online kooperativnog igranja što je prilično nelogičan potez razvojnog tima, s obzirom da su prethodnici posedovali ovu opciju. Kooperativno igranje postoji naravno ali samo ako igrate na istom računaru.

Sve u svemu, Lego Batman ide na sigurnu formulu ali posle par solidnih naslova iz ovog serijala, vreme je da razvojni tim zasuče malo rukave i reši neke od gorućih problema koji se provlače kroz sve igre dosad a to su neverovatno loš AI vašeg partnera, nelogični logički problemi (!?!!) i često loše pozicioniranje kamere u prostoru. U svakom slučaju ova zabavna igra donosi par sati lagane zabave, osim u par navedenih situacija kada ćete poželeti da pojedete miš/gamepad.

Igra je namenjena mlađim uzrastima, kao i sve prethodne Lego igre, mada zbog jednostavnosti igranja i relaksirajućeg efekta koji nekad proizvode, kao i zbog komičnih osvrta na popularne likove, igru će verovatno igrati i oni malo stariji igrači čisto da prekrate vreme.

Lego Batman

Za: Dva Story režima. Slobodnija priča. Pregrišt junaka i zlikovaca iz Gotham City-a

Protiv: Svi stari problemi koji su "krasili" i prethodne Lego igre: Loš AI partnera, loše pozicioniranje kamere i slično

Minimalna konfiguracija: CPU 1.0 GHz, RAM 256 MB, VGA sa 128 MB i podrškom za DirectX 9.0 i Shader Model 2.0

Test konfiguracija: CPU Intel Pentium D Dual Core 3.0 GHz, RAM 2 GB DDR2, VGA nVidia GeForce 8800GT 512 MB DDR3 Gotham City je bezbedan sa svim postavkama na maksimumu u rezoluciji 1280x1024

Kontakt: <http://legobatmangame.com/>

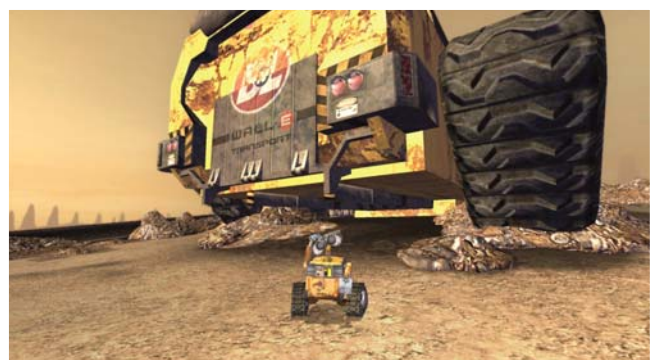
Cena: oko 20 evra

OCENA

77

PC/X360/P52
P53/PSP/Wii/05



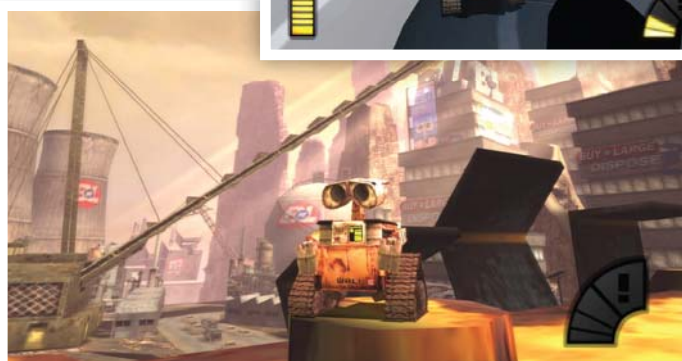


Heavy Iron Studios/THQ
Web: <http://wall-e.playthq.com/>

WALL•E



Igre koje su pravljene po crtanim filmova, uglavnom za cilj imaju da od potrošača izvuku još koju paru na ime slave koja je stečena na platnu. I ako uzmemo u obzir da su mnoge igre ovog tipa, sklepane na brzaka bez nekog specijalnog cilja, ne možemo očekivati ništa epohalno ni sad. Tu smo, na veliko iznenađenje, bili demantovani...





Wall•E

Za: Odlična platforma za mlađe igrače, sjajna razbibriga, simpatična atmosfera

Protiv: Kratki nivoi, kamera, preteški delovi određenih nivoa

Minimalna konfiguracija: Pentium 4 @ 1.5 GHz or Athlon Equivalent, 64 MB Video Card with Pixel Shader 1.1 Support, 512 MB RAM.

Kontakt: <http://wall-e.playthq.com/>

Cena: 1.999 dinara

OCENA

69

PC/NDS/PS2/PS3/PSP
Wii/Xbox 360/Mac OSX

autor: Viktor Vidosavljević

Zaplet igre je sličan kao u filmu. Nakon iskorišćavanja svakog kutka planete za odbacivanje kojejkakve vrste otpada, ljudski rod je morao da evakuise svoju rodnu Zemlju. Na istu je poslato mnoštvo malenih Wall-E-ja (Waste Allocation Load Lifter Earth-Class, đubretara-robot) čiji je zadatak da sakupe svo smeće na koje naiđu kako bi u nekom trenutku ljudski rod mogao da se vrati i nastavi život. Kao što već pretpostavljate, igra nas stavlja u ulogu jednog od njih i to baš onog koji će jedini, posle 700 godina, ostati aktivan. Kada se na planeti nađe jedan ženski robot (EVE), njegova svest, koja se razvila tokom vremena, dolazi do izražaja...

Kroz uvodni nivo, igrač će se upoznati sa svim sposobnostima svog heroja (kojih ruku na srce nema previše). Jedina stvar koja kvari lep početni utisak je kamera koja je loše urađena i predstavljaće vam problem dok se na ne naviknete na nju. Nivoi nisu preterano prostrani, ali su sasvim dovoljni da se igrač zabavi uz rešavanje par logičkih prepreka ili koju jurnjavu. Cilj, manje-više svih nivoa, je skupljanje dovoljnog broja energetske bočice, koje su potrebne da Wall-E ide dalje. Da bi sakupio dovoljan broj bočica, robotić će morati da se posluži raznim trikovima: laserom će

uništavati kutije i 'tabati' svoj put kroz smeće, gađaće kockama od đubreta, pušćaće muziku kako bi se prijatelji sa drugim robotima... Naravno, kao i svakom robotu, našem Wall-E-ju će biti potrebno da puni svoje baterije, tako da se na nekim dužim nivoima nalaze određena mesta gde možete aktivirati foto-čelije i tako se dopuniti. Ako se slučajno zagubite u svom tom đubretu, možete pozvati mapu pritiskom na predefinisani taster i ubrzo će te shvatiti gde ste i gde treba da se zaputite. Jako korisna opcija koja će sigurno eliminisati beskrajinu i bespotrebu kruženje po nivou. Osim ovih tipičnih 'uništi i sakupi' zadataka, Wall-E će ponekad morati da reši i po neki logički problem u vidu upravljanja simbolima, slaganja kocki... kako bi mogao da napreduje dalje. Većina zadataka je jako prosta dok je za neke zaista potrebno strpljenje i pažnja, što će verovatno iznervirati mlađe igrače u nekim trenucima.

Iako Wall-E-ja vodite iz trećeg lica, moguće je prebaciti se u 'first person view' koji je neophodan za pronalaženje specijalnih predmeta koji su zatrpani negde u smeću. Ti predmeti, pored velikog bonusa na kraju nivoa, donose i animaciju na kojoj možemo videti kako se naš mali junak raduje i igra sa

novootkrivenim artefaktom. Za svaku pohvalu je to što su se animatori potrudili da zapravo i animiraju te male sekvence, umesto već ustaljene prakse pozajmljivanja isečaka iz filma, što potvrđuje da je u ovaj naslov bio uložan trud. Svaki od tih klipova, u kom glavnu ulogu ima naš robotić, će vam izmamiti osmeh. Na kraju svakog uspešno završenog nivoa igrač dobija poene, koje će kasnije koristiti za kupovinu dodatnih predmeta koji će biti od pomoći, i posebne mini-igre ukoliko je pronašao artefakt ili je uništio sve kutije na tom nivou. Ova opcija će, pored motivacije za povratak na nivo, igrača naterati da potpuno istraži kompletno okruženje u kom se nalazi. U par navrata, našeg malog neurednog đubretara će zameniti savršena EVE, sa kojom ćemo, kroz nekoliko laganih nivoa, juriti kroz prostor, pucati moćnim blasterom i truditi se da izbegnemo sve prepreke koje nam stanu na put.

Wall-E, ostvarenje od kog se nije puno očekivalo, nije ni moglo da razočara. Naprotiv, je pravo osveženje u ovom žanru igara. Odlično urađena platforma, koja potpuno prenosi atmosferu iz filma. Svakako ovo nije naslov koji za cilj ima da nas satima drži ispred ekrana, već da nam pruži malo opuštanja.

Krome Studios/LucasArts

Web: www.lucasarts.com/games/theforceunleashed

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

Do sada su kroz nebrojenu masu Star Wars igara igrači imali priliku da se nađu u najrazličitijim ulogama, od anonimnih pilota, preko anti heroja, do najpoznatijih likova iz filmova. Ono što do sada nisu imali priliku je da u igri budu direktni učenici samog Dartha Vadera. Srećom, tu je Star Wars: The Force Unleashed, koji će pružiti šansu da svaki igrač u sebi pronađe mračnu stranu sile i to kroz priču u čijem stvaranju je aktivno učestvovao i George Lucas (zlobnici bi nakon prequel trilogije rekli da to i nije naročito dobro). Iako je igra izašla za sve aktuelne igračke platforme (osim potpuno nerazumno izostavljenog PC-a), odlučili smo se da opis pre svega posvetimo verziji za Wii, koja iako grafički inferiorna u odnosu na PS3/Xbox360, svojim sistemom kontrole pruža najbolju igrivost.

autor: Luka Zlatić

Uvodni nivo stavlja igrača u ulogu Dartha Vadera koji u periodu između epizoda III i IV, odnosno šestog i prvog filma, juri skrivene Jedi vitezove po galaksiji i eliminiše ih. Na Kashyyyku, planeti koju naseljavaju Wookiei (rasa kojoj pripada Chewbacca), nakon eliminisanja lokalnog Džedaja, Darth pronalazi dečaka – Galena Mareka, dete čija su oba roditelja pripadnici reda. Lord Vader smatra da bi dečak mogao da mu pomogne da zbací imperatora sa čela Imperije i počinje da ga obučava sa tim ciljem. Nakon uvodnog nivoa, igrač je sve vreme u ulozi Galena, sada pod tajnim imenom Starkiller i kreće se po galaksiji kako bi ostvario cilj svog mentora. Činjenica da je Starkiller tajni učenik dovodi do toga da su mu protivnici i pobunjenici, ali i vojnici Imperije.

Iako je postojao strah da će nakon igranja Darthom, igranje Galenom biti malo razočarenje zato što je definitivno slabiji od mračnog gospodara, ipak nije tako. Starkiller je dovoljno jak da se igrač oseti moćnim, a dovoljno slab da mu horde neprijatelja ipak mogu nauditi, pa je igra konstantno zanimljiva. Pozitivne utiske ostavljaju i kontrole koje uopšte nisu loše ni kada se igra na gamepadu, ali korišćenjem Wiimotea i Nunchucka postaju skoro savršene. Krome studio je našao sredinu između proste zamene dugmeta na gamepadu jednim pokretom

Wiimotea i još uvek nemogućeg zadatka savršenog praćenja pokreta kontrolera, tako što traženi pokret kontrolerom maksimalno podseća na potez koji će Starkiller izvesti na ekranu. Kada su igre na Wii-u u pitanju, uvek postoji šansa da neki pokret bude loše interpretiran i da lik u igri ne izvede ono što je igrač poželo. Ovde je to svedeno na minimum, što je još jedan plus. Jedina loša strana izvođenja je kamera koja ima svoje loše trenutke i problemi sa clippingom koji se, srećom, ne dešavaju tokom igre, ali ih ima u pojedinim scenama između nivoa.

Možda i najveći problem igre je što traje

između šest i osam sati, pa ostaje utisak da je prekratka. Sa druge strane, svih tih osam sati je ispunjeno odličnom pričom, sjajnom i vrlo zabavnom akcijom i šansom da iskažete svoju mračnu stranu sile, tako da se apsolutno isplate. Jednom kada se igra pređe, moguće je zabaviti se u Duel modu, gde dva igrača pokazuju svoju veštinu vladanja svetlosnim mačem i silom, u ulogama nekih od najvažnijih likova iz serijala. Kada se sve gore navedeno sabere Star Wars: The Force Unleashed je nezaobilazna igra u kolekciji svakog Star Wars fana, a uz nju se mogu zabaviti i oni koji to nisu, a kojima pričaju akciono-borilačke igre iz trećeg lica.





Star Wars: The Force Unleashed

Za: Odlične kontrole. Konstantna zabava. Star Wars.

Protiv: Kamera ume da pravi problem. Ne naročito duga igra.

Kontakt: www.lucasarts.com/games/theforceunleashed

Cena: oko 45 evra

OCENA

77

Wii/X360/PS3
PSP/PSP/NDS



**Wario Land:
The Shake Dimension****Za:** Prelepa 2D grafika i animacije**Protiv:** Igru je moguće preći za jedan dan**Kontakt:** www.wariolandshakeit.com**Cena:** oko 40 evra**OCENA****85****Wii****Nintendo****Web:** www.wariolandshakeit.com

WARIO LAND: THE SHAKE DIMENSION

Najpoznatiji Nintendo-ov antiheroj vraća se kao glavni protagonist još jednog Wii naslova koji ovoga puta nije kolekcija mini igara ili slična zezalica već kompletno nova 2D platformska arkada.



autor: Nikola Jovanović

Wario Land naslovi su u svoje vreme bili ekskluziva za Nintendove džepne konzole, tačnije Game Boy. Novog nastavka nije bilo još od vremena kada je GameBoy Advance bio aktuelan (Wario Land 4, 2001.) tako da je oživljavanje serijala na Wii-u došlo poprilično neočekivano, posebno kada se uzme u obzir koliko su 2D platformeri slabo zastupljeni na kućnim konzolama u poslednjih nekoliko generacija.

Ako izuzmemo Super Paper Mario koji je bio samo stilizovan u starom fazonu, Nintendo do sada za Wii nije objavio ni jedno "punokrvno" ostvarenje ovog tipa. Wario Land: The Shake Dimension je pravi klasični 2D platformski naslov koji deluje kao da je došao iz paralelnog univerzuma u kome takve igre nikada nisu prestale da se prave kao AAA naslovi. Kada smo prvi put čuli za novi The Shake Land, nismo očekivali ništa više od Game Boy Advance grafike na velikom ekranu u stilu Virtual Console igara, ali suprotno očekivanju, novi Wario Land je savršeno animiran i svi sprajtovi su visoke rezolucije, daleko iznad ograničenja 16-bitne ere. Za animaciju nisu korišćeni jeftini trikovi slični onima iz Flash-a, već su svi likovi, pozadine i animacije ručno uradio Production I.G studio odgovoran za anime hitove kao što su Ghost In The Shell filmovi. Wariov prepoznatljiv glas i efekti iz starijih Wario Land igara su autentični, dok su nove originalne muzičke teme veoma dobre i u stilu najboljih naslova ovog žanra, pa ne služe samo kao neprimetna pozadina već se ističu i ostaju vam u glavi i posle igranja.

Priču koja je tu više reda radi, saznaćete iz uvodne animacije urađene u visokokvalitetnom anime fazonu. Simpatičnu princezu je kidnapovao Shake King, tiranin koji između ostalog poseduje drevni artefakt - vreću sa beskonačnom količinom zlatnika, do koje će Wario pokušati da se dočepa po svaku cenu.

Wariovi potezi, struktura nivoa pa čak i podaci na ekranu su preneseni iz prošlih Wario Land igara. Koncept nivoa u kojima je cilj doći do kraja da bi ste aktivirali timelimit za vraćanje na početak su preuzeti iz Wario Landa 4. Jedina prava novina kada je izvođenje u pitanju su akcije koje zahtevaju korišćenje Wiimote-ovih senzora kao što su protresanje protivnika ili

predmeta koje Wario drži, razna nišanje, održavanje balansa i slično. Na svu sreću, novi Wario Land ne pati od problema mnogih Wii naslova u kojima su Wiimote kontrole forsirane do te mere da se celo izvođenje svodi na njihovo korišćenje po svaku cenu. U ovom slučaju, Wiimote akcije samo blago dopunjavaju igru. Iako je osnovna ideja iza svakog sveta i nivoa manje-više ista, skoro da nećete naići dva puta na nivo sa identičnom "temom" tokom igre, što čini da osećaj svežine kojom igra zrači ostaje do samog kraja, za koji nažalost i nije potrebno previše vremena. Osim što ćete se vraćati na nivoe da bi ste sakupili dovoljno novčića za kupovinu mape za sledeći svet, svaki od njih ima 3 blaga koja sigurno nećete sakupiti tokom prvog prelaženja. Tu je i par skrivenih celina, tako da ima razloga da ih odigrate ponovo, odnosno da se vratite igri i posle prvog prelaženja koje doslovno može bit za jedno popodne.

Iako dosta naginje na old-school gaming, Wario Land: The Shake Dimension je ipak daleko jednostavnija igra od svojih prethodnika, više prilagođena današnjim casual igračima nego tvrdokornijoj retro ekipi. Wario Land 4 je pre 7 godina na džepnoj konzoli sa dosta jednostavnom grafikom imao daleko inovativniji i složeniji gameplay sa mnogo više svežih ideja u i tada već starom žanru. U svakom slučaju, za današnje uslove i stanje tržišta, Shake Dimension je veoma unikatno ostvarenje koje je bez sumnje u klasi sa drugim velikim Nintendovim hitovima koje svaki vlasnik Wii konzole mora da ima u svojoj kolekciji.



AVP2 TEAM FORTRESS

Igra: Alien vs. Predator 2

Kontakt: <http://avp2fortress.lithfaq.com>

Kome nije bilo dosta Team Fortress-a, stiže još jedna novina. Ako ste mislili da Alien-i, Predator-i i marinci ne mogu da rade zajedno, grdno ste se prevarili. Koncept koji je započeo još pre nekoliko godina, a doživeo pravi bum izlaskom TF2, proširio se i na AvP univerzum.

Na raspolaganju je standardnih devet klasa, sa sve ukupno dvanaest različitih modela. Generalno, klase koje zavise od oružja su rezervisane za ljude (Teškaš, Piro, Snajperista, Demo...), brže i agresivne za Alien-e (Skaut, Vojnik), dok tehnološke klase možete igrati kao Predator (Špijun, Inžinjer). Pored već viđenih Assault i Capture the Flag mečeva, moći ćete da se oprobate i u War modu, koji je sličan Assault-u, s tom razlikom da svaki od timova ima po jedan cilj u protivničkoj bazi. Slično važi i za One Flag CTF, u kome su dve zastave zamenjene jednom, koja se nalazi na sredini mape. Po uspešnom preuzimanju moraćete istu da isporučite u bazu vašeg protivnika.

AvP2 TF predstavlja relativno novi mod, koji je još uvek u svojoj beta fazi. Ukoliko se obistine najave Sierra-e da početkom Novembra ugasi AvP2 servere, možda neće ni dočekati svetlo dana.



JURASSIC RAGE III

Igra: Unreal Tournament III

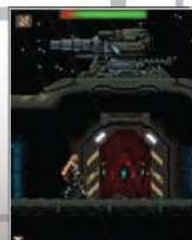
Kontakt: www.jurassic-rage.com

Jurassic Rage III je predviđen za one igrače koji bi malo da "začine" treći deo Unreal Tournament-a. Zamišljen je kao mutator koji se može koristiti kako u kampanji za jednog, tako i u sukobima više igrača. Zaplet se, poput filma kojim je mod inspirisan, vrti oko grupe naučnika, koji na napuštenom ostrvu uspevaju da kloniraju davno izumrle reptile. Nakon sabotaže obrešćete se na istom ostrvu, kojim sada potpuno slobodno tumačaju različite vrste dinosaurusu. Ovo je samo osnova kampanje za jednog igrača, mada ni autori nisu otkrili više detalja. Sa druge strane, multiplayer okršaji će biti obogaćeni agresivnim dinosaurusima koji slobodno lutaju mapom. Napadaće podjednako igrače oba tima i neće ih biti ni malo lako eliminisati. Mape su smeštene u tropske predele, dok će glavni akcenat prilikom njihove izrade biti stavljen na realističnost. Isto se odnosi i na arsenal, koji će ubrzo napustiti futuristička oružja.

Kako autori najavljuju, JR3 će izlaziti u epizodama, približno jednom u mesec dana. Prvi deo, koji je već na raspolaganju, predstavice vam samo deo onoga što su autori zamislili. Svaki novi deo će dodavati nove mape, modele, oružja, ali i produbljivati priču. Cilj je stvoriti jedinstven i realističan doživljaj, kako za jednog tako i za više igrača. I ne, nećete moći da igrate kao dinosaurus!



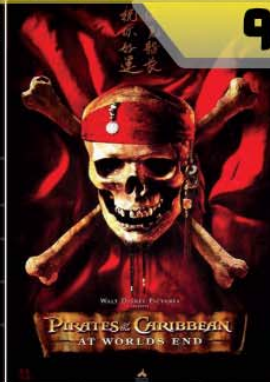
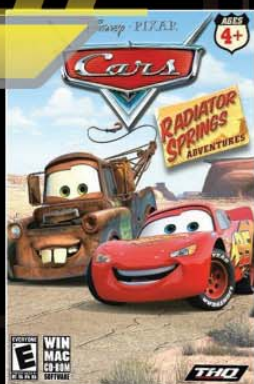
TUROK



Touchstone

© Disney

9817129

[illegible]

cena poruke 120din+PDV



NAJSVEŽIJE INFORMACIJE IZ SVETA AUTOMOBILIZMA

NOVITETI I TESTOVI AUTOMOBILA I OPREME

IZVEŠTAJI SA SAJMOVA



WWW.SPEED-INDUSTRY.COM

TUNING & STYLING SAVETI, AUDIO I TECH OPREMA

NAJAKTUELNIJI CENOVNIK

MUZIKA, FORUM I CHAT



PORTAL PRELUDE

Igra: Portal

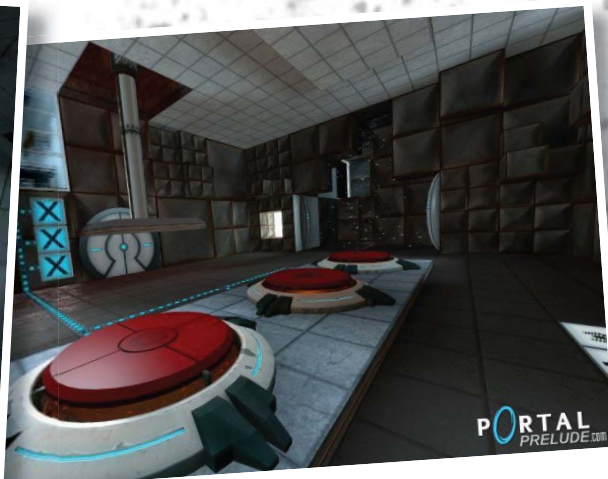
Kontakt: www.portalprelude.com

Junska vest da Valve radi na ekspanziji za prošlogodišnji hit Portal sigurno obradovala je sve njegove ljubitelje. Tačnije, sve osim jednog. Reč je o Nikolasu Grevetu, francuskom studentu, koji već devet meseci radi na sopstvenom projektu vezanom za Portal. Nažalost, i njegov i Valveov projekat imaju istu tematiku, stoga shvatate na kojim se mukama našao Nikolas. Bilo kako bilo, makar je uspeo da izbaci finalni produkt pre onog zvaničnog.

Radnja Prelude-a, kako ime nagoveštava, je smeštena pre događaja u originalnoj igri. Aperture istraživačka stanica već duže vremena izvodi eksperimente sa portalima, ali je testiranje subjekata izuzetno dugačak i naporan zadatak, koji za sada obavljaju tamošnji zaposleni. Stoga su svi oduševljeni veću da će veštačka inteligencija, pod imenom GLaDOS, uskoro preuzeti brigu o subjektima.

Za razliku od mapa koje su napravljene od strane igračke zajednice u prethodnom periodu, nivo u Prelude-u povezuje jedinstvena priča, koja može da se stavi rame uz rame sa onom u Portal-u. Iako je reč o radu nezavisnog modding tima, nivo igrivosti je ostao na gotovo istom nivou kao i original. Očekuje vas dvadeset novih i unikatnih nivoova, svaki sa svojom unapređenom verzijom, kao i nekoliko mapa za naprednije igrače. Finalna cifra od 48 nivoova prevazilazi čak i onu u Portal-u.

Ukoliko ste igrali original, Prelude nikako ne biste smeli da propustite. Barem će vas držati dok ne stigne zvanična ekspanzija.





FIT TASTATURE IZ LOGITECH-A

Nakon korišćenja nekoliko različitih tretmana za mršavljenje i proizvoda koji obećavaju čudesne preobražaje, dve naizgled obične tastature postale su diNovo Keyboard for Notebooks i Illuminated Keyboard.

autor: Vladimir Kosić

Illuminated Keyboard

Baš kao što joj samo ime kaže, Illuminated Keyboard je jedna od retkih tastatura iz Logitecha koja ima u potpunosti iluminirajuće tastere, odnosno dugmiće na kojima karakteri jednostavno – svetle, što vam omogućava da na njoj radite bez ikakvih problema čak i u potpunom mraku. Font samih karaktera i skraćenica moderan je i pomalo „techie“ što će se posebno dopasti „pravim“ kompjuteraišima. Nivo osvetljenja se može posebno podešavati, što omogućava da doterate izgled i osvetljenje baš onako kako vam odgovara, za slučaj da ste u mrklom mraku pa tastatura ipak svetli više nego što je potrebno, ili je pak isuviše slaba.

Druga karakteristika ovog proizvoda je njegova debljina. Illuminated Keyboard tastatura debela je skoro i koliko određene tastature na notebook uređajima odnosno samo 9,3 milimetra (manje od jednog centimetra). Da bi kucanje ipak bilo znatno udobnije nego na prenosnim uređajima, zadužen je PerfectStroke sistem, koji donosi fluidnost i „dubinu“ klika svakog od tastera. Sa druge strane, za odmor ruke zadužen je palm-rest na donjem delu tastature koji se u potpunosti uklapa sa inače minimalističkim, biznis i jednostavnim ali efektnim dizajnom same tastature.

Naravno, ono što je bilo za očekivati na ovakvom uređaju jesu i dodatni funkcijski tasteri putem kojih na lak način možete aktivirati svoju

elektronsku poštu, omiljeni program za puštanje muzike, a tu su i komande za premotavanje video materijala, menjanje fokusa među prozorima i tako dalje.

diNovo Keyboard for Notebooks

Pod sloganom „Kreirana za komfor. Dizajnirana za lepotu“, diNovo Keyboard za prenosne računare predstavlja nešto elegantniju a svakako „bezrepu“ sestru iluminiranoj tastaturi iz prethodnog segmenta teksta. Šta više, ova dva modela dele mnogo toga zajedničkog – jednako su teški, skoro jednako debeli a tu je i sličan dizajn palm rest odeljka. Međutim, tu je i nekoliko važnih razlika. Ne samo

Kontakt: Logitech
www.logitech.com



da je ispis fonta na tasterima drugačiji i da je odmarać ruku metalizirano sive boje, diNovo Keyboard ne poseduje iluminaciju tastera a najveća prednost je zapravo – bežičnost. U pitanju je stnadardni Wireless 2,4GHz signal, što znači da se ova tastatura može koristiti na bilo kojem uređaju koji poseduje bežičnu konekciju. U slučaju da je nema integrisanu, lako ćete je dodati putem malog prijemnika koji stiže u paketu a koji se kači na slobodni USB port.

Kada posmatramo spoljašnji izgled, ono što će prvo upasti u oči, posebno korisnicima prenosnika jeste to što diNovo, iako je malih dimenzija, u sebi poseduje punu numeričku tastaturu za sve kojima je kalkulator oruđe svakodnevnog rada. Tu je i „piano-black“ završna obrada uz već pomenuti aluminijumski odmarać ruku, a ne treba

zaboraviti ni PerfectStroke sistem za ugodan rad, pomenut u segmentu teksta posvećenog iluminiranoj tastaturi.

Ono što je vrlo zanimljivo kod ovog diNovo modela jeste ugrađena baterija koja, po proizvođaču, traje čitave tri godine. Ovakvu tvrdnju naravno nismo mogli da proverimo u praksi zbog rokova za završetak broja, ali je to, rekli bismo, prvi primer u industriji ili barem ovom segmentu iste da proizvođač daje bateriju sa unapred definisanim rokom trajanja. Naravno, baterija je izmenjiva i nakon što se potroši može se dokupiti nova a bez odlaska u zvanični servis (kao što je slučaj na primer sa iPod-om) ali se postavlja pitanje mogućnosti promene baterije posebno u našoj zemlji jer nismo sigurni da distributeri Logitech-a

planiraju uvoz istih uz diNovo, a posebno ne držanje na lageru u narednih nekoliko godina.

Konačno, kao što smo već pomenuli, bežična tehnologija omogućić će vam da radite na računaru sa povećе udaljenosti kao i da diNovo za prenosnike povežete na bilo koji uređaj koji u sebi poseduje bežičnu konekciju.

Oba modela tastatura elegantnog su dizajna i više nego primamljiva za korisnike koji od svoje opreme uvek traže nešto više. Postavlja se samo pitanje da li vam je iluminacija zaista potrebna i da li zaista želite jako tanku tastaturu. Ukoliko je odgovor da, znate šta vam je činiti. Sa druge strane, diNovo je jasan u svojoj prednosti u odnosu na ostale – bežična konekcija.



iPAQ 914c

Na tržištu mobilnih telefona, vrlo brzo se stvorio veliki broj onih sa komfornom QWERTY tastaturom. Kompanija HP nam nudi svoju liniju iPAQ proizvoda u „smartphone“ kategoriji, gde se model oznake 914c izdvaja kao najzanimljiviji po pogledu cene. Naravno, zbog toga su morali da se dogode i neki kompromisi, ali njih je dovoljno malo da prosečan korisnik bude zadovoljan sa onim što poseduje. HP iPAQ 914c je uređaj „natrpan“ velikim brojem naprednih funkcija i mogućnosti.

autor: Vladimir Kosić

Najveći kompromis koji je identičan za gotovo sve uređaje ovog tipa jeste njegova veličina. Dužina od 11.3 i debljina od 1.6 cm su okej. Međutim širina od 6.4 cm može da pravi probleme pri korišćenju, ali i pri nošenju u džepu standardne veličine. Zbog toga će se mnogi ipak odlučiti za QWERTY modele kojima se tastatura izvlači iz samog uređaja, poput onih što Rihanna nosi u nekim njenim spotovima... Sa druge strane, kvalitet je izvrstan – uređaj je u crnoj plastici koja je sjajna sa prednje strane, maska je oivčena hromom, a svi tasteri spređeni su odrađeni „u staklu“. Iako ima mnogo tastera, nema škripanja niti bilo kakvog neporodnog pomeranja tastature. Sa strane se nalaze dugmići za pokretanje kamere, glasovne komande i jačinu zvuka/zvona. Poledina uređaja je vrlo jednostavna, gde ćete samo videti mali objektiv kamere od 3 megapiksela sa svojim blicem u vidu snažne LED lampice.

Korisnik koji se razume u materiju će jasno uvideti da je još jedan od kompromisa ovog uređaja nešto manji ekran. Naravno, ovo je „smartphone“ i ekran je osetljiv na dodir, ali je dijagonale nešto manje od 2.5 inča i to wide-postavke. Činjenice da se radi o ekranu rezolucije samo 320x240 piksela i 65 hiljada boja nam jasno govori šta se u HP iPAQ 914c modelu nalazi od softvera. Sistem je, naravno, Windows Mobile 6.1 Professional koji nije preterano zahtevan. Njegova postavka je vrlo jednostavna, bez previše grafika ili bilo kakvog ulepšavanja. Iako to mnogima ne ide u „plus sekciju“, prost OS omogućava procesoru i memoriji da lakše izvršavaju svoje zadatke. Stoga iPAQ 914c poseduje

relativno skromni Marvell PXA270 procesor na 416 MHz. Ceo sistem je ipak veoma veliki potrošač, te je baterija morala biti jedna od jačih. U uređaj se ugrađuje Li-Polymer sa svih 1940 mAh, koja zauzima 4/5 čitave površine iPAQ-a i glavni je krivac za težinu uređaja od preko 150 gr. Čak i sa ovolikom baterijom uređaj ne može da se pohvali sa nekom vanrednom autonomijom. Ona je čak i lošija nego što smo očekivali.

Jasan je krug kupaca kojima je ovakav uređaj potreban. Ovo je realno pravi prenosivi kompjuter sa mogućnošću ubacivanja SIM telefonske kartice. Softver poseduje veliki broj programa koje možete pronaći i na regularnom PC-u, kao što su Word, Excel, PDF, Outlook itd. Tu je i sijaset onih sitnih, mahom HP-ovih koji iskorišćavaju mobilnost uređaja, gde je među najzanimljivijima npr. HP Voice, pomoću kojeg možete lako snimiti vaš glas i poslati e-mailom, ukoliko nemate vremena da kucate tekst pomoću tastature. Od drugih funkcija tu je i ugrađeni GPS risiver, koji uz pomoć Google Maps interfejsa može da vam ponudi navigaciju ukoliko ste povezani na internet kako bi preuzeli mape. To možete učiniti putem GSM signala (3G, GSM/GPRS/EDGE i tri-band UMTS, HSDPA 3.6/7.2 Mbps), ali i putem 802.11g bežičnog povezivanja sa lokalnim mrežama. Čitav Windows Mobile operativni sistem je u principu

jednostavan za korišćenje, mada je opcija zaista veliki broj i njihova organizacija možda može da zbuni korisnike. Od ostalih bitnijih stvari – tastatura je vrlo komforna za korišćenje, čak i za one sa nešto debljim prstima; memorija je proširiva putem microSD kartica, a moramo pohvaliti i vrlo dobar prijem GSM signala, što je u poslednje vreme počelo da se zanemaruje u korist drugih, atraktivnijih funkcija koje moderan mobilni telefon danas mora posedovati.

HP iPAQ 914c je moderan uređaj prepun funkcija i mogućnosti. Ako nemate problema sa nešto manjim ekranom, zbog kojeg ćete retko koristiti priloženu olovčicu i opredeliti se za navigaciju preko petosmernih tastera ili točkića sa strane uređaja, ovaj uređaj može da bude odlično rešenje za vas. Za otprilike 450 evra koliko košta u maloprodaji, on nudi gotovo sve što možete naći i u skupljim paketima na tržištu.



Kontakt: HP
www.hp.co.rs

ASUSROGRampageFormula

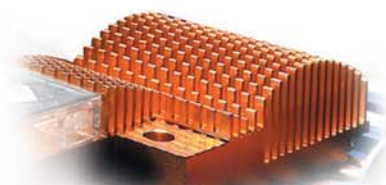
Inovativni Pin-Fin Dizajn za bešumno i efikasno hlađenje

Inovativni dizajn za bešumno i efikasno hlađenje.

Sa reputacijom koja zahteva najbolji overkloking za igranje, ASUS, proizvođač igračkih matičnih ploča visokih performansi proizveo je model koji će zadovoljiti svaku Vašu igračku potrebu - ROG Rampage Formula. Opremljena inovativnim overklok opcijama kao što su ekskluzivna CPU Level Up Tehnologija, kao i nova Pin - Fin dizajn termalnog modula za efikasno hlađenje, ova vrhunska matična ploča obezbeđuje najbolje performanse za ekstremno igranje i overkloking.

Bešumno hlađenje sa ekskluzivnim Pin Fin termalnim modulom

Novi Pin - Fin termalni dizajn prevazilazi fenomen "graničnog sloja" obezbeđujući efikasan protok vazduha koji unapređuje ukupne termalne performanse u poređenju sa klasičnim rešenjima sa toplotnim cevima. Jedinstveni dizajn takođe sadrži i povećanu površinu za razmenu toplote - koja omogućuje najefikasniju toplotnu disipaciju, pri tom smanjujući temperaturu sistema sa manjom brzinom ventilatora i manje buke, stvarajući tiše radno okruženje.



Efikasna disipacija toplote sa Pin Fin termalnim modulom

CPU Level Up za instant ubrzanje

Ekskluzivna CPU Level Up tehnologija omogućuje Vam da jednostavno ubrzate performanse procesora bez mnogo znanja o overklokingu ili eventualnih dodatnih troškova. U samo tri jednostavna koraka (uđite u BIOS, odaberite željeni nivo ubrzanja i samo restartujte sistem). Ova inovativna tehnologija našla se na listi Deset najboljih tehnologija i trendova 2007. godine na sajtu Extremetech



Jednostavno ubrzanje sa CPU Level Up tehnologijom

Zirco & XilenceZ

Xilence je brand koji je nadaleko poznat kao proizvođač kvalitetne opreme za hlađenje sistema, napajanja, kućišta i kozmetiku istih, a uglavnom je zastupljen u Nemakoji, što se Evrope tiče.

Ovoga puta na testu imamo dva modela napajanja - SPS-XP550 i SPS-XP800, kao i kućište brenda Zirco GEH-ZCS5608B.



autor: Marko Nešović

Kombinacija budžetskog kućišta i Xilence napajanja vrlo je popularna kod nas uzimajući u obzir činjenicu da su Xilence napajanja vrlo povoljna kada se u obrati pažnja na odnos cena/kvalitet. Model od 550W svojim karakteristikama zadovoljiće potrebe jedne prosečne igračke konfiguracije. Kako sve Xilence proizvode sa aktivnim komponentama karakteriše tih rad, nema razloga da ovaj model odstupa od koncepcije. Za to se brine tihi 12 cm ventilator koji obezbeđuje dovoljan protok vazduha preko rebara hladnjaka i njegovo izbacivanje preko otvora na zadnjoj strani. Model je sive(metalne) boje i na prvi pogled (dok se ne uzme u ruke) liči na obična (do 10€) no name napajanja. Pri prvom kontaktu, po težini i kvalitetu izrade se gubi sličnost sa daleko istočnim modelima i stiće se utisak da je u pitanju ozbiljno napajanje. Pakovanje osim napajanja, kablova i šrafova ne sadrži nikakav propratni material. Model poseduje pasivnu PFC zaštitu i kompatibilan je sa ATX 12V v2.2 standardom. Iz tela napajanja izlazi šest kablova: jedan 20+4 pinski i jedan 4+4 pinski za matičnu ploču, dva kabla koja nose četiri molex konektora (od kojih dva imaju FDD kablove), dva SATA i jedan 6 pinski PCI-E priključak namenjen grafičkom adapteru. Sa zadnje strane se nalaze on/off prekidač i power konektor, dok je ostatak strane u obliku mreže zarad omogućavanja većeg protoka vazduha. Ovaj model pre svega izdvajaju pouzdan i vrlo tih rad koji će u potpunosti zadovoljiti potrebe umereno naprednih konfiguracija i koje su zamišljene kao silent modeli.

Dok je model snage 550W namenjen prosečnim gaming konfiguracijama, za ozbiljnije korisnike tu je model koji pored SLI i Crossfire sertifikata nosi nalepnice – 800W i Gaming Edition. Sa telom koje je znatno veće od slabijeg modela, crnom

bojom, 135mm Xilence ultra silent ventilatorom, shieldovanim kablovima i crvenim konektorima ovaj model stavlja do znanja kojoj klasi pripada. Opet u kutiji pored kablova, šrafova i napajanja nismo našli nikakvo uputstvo, ali je zato vizuelni efekat ostavio pozitivan utisak na nas. Oba napajanja pripadaju istom ATX 12V v2.2 standardu, s razlikom što je u jaču varijantu implementirana aktivna PFC zaštita, poseduje više konektora, veći ventilator, a obezbeđuje i tiši rad. Bez preteranih egzibicija, kutija je ukusno dizajnirana i sadrži samo najosnovnije informacije, koje su (ruku na srce) sve što je potrebno pri izboru napajanja. Od konektora, tu je kombinacija 24 pinskih (20+4) i 8 pinskih (4+4) priključaka za matičnu ploču, šest molex (+dva FDD) konektora, četiri SATA i čak četiri šesto pinskih PCI-E konektora za grafičke kartice. Malo iznenađuje činjenica da napajanje poseduje četiri SATA, a čak šest molex konektora, jer se većina kompatibilnih komponenta vezuje na SATA; s druge strane četiri 6 pinska konektora, ali bez 8 pinskih navode na razmišljanje da bi izbor konektora bio odličan, da se pojavilo prošle godine u ovo vreme. Ultra tihi ventilator oduševljava svojim zaista nečujnim radom, dok se za performanse i potrebnu snagu pored samog napajanja brine i aktivna PFC zaštita. Ventilator poseduje termalnu sondu, pa se brzina rada reguliše u zavisnosti od temperature, čime se postiže da u slučaju pregrevanja sistema imate još jednu pomoć u vidu velikog ventilatora koji obezbeđuje dodatno hlađenje sistema. Zadnja strana oba modela je, osim boje identična, i poseduje mrežu sastavljenu od šestougaoih rupica čime se dobija najmanja površina metala i povećava protok vazduha. Kako napajanje ima multigraphic sertifikate četiri PCI-E konektora ostavljaju širok

spektar mogućnosti korisniku. Ono što malo buni je sledeće: govorimo o veoma jakom napajanju koje je namenjeno računarima sa ultrajakim procesorima, sistemima sa više grafičkih kartica, i bez obzira šta mi pričali, koristili vođeno ili vazdušno hlađenje – vrlo bučnim računarima, imamo Xilence napajanje koje svoje priču zasniva na tihom radu. Koliko god on bučan bio, pored dve grafike u kućištu, makar one bile vođeno hladene, niko neće ni pomisliti kako mu je za buku odgovorno napajanje. S druge strane, ako ga pazarite za pasivno hlađeni sistem, koji poseduje bešumne komponente – onda ste jedan od korisnika koji ili poseduje računar kome bi odgovaralo duplo slabije napajanje ili jednostavno volite da znate da vam napajanje ne pravi dodatnu buku u kućištu.

Ako vam je pored napajanja potrebno i odgovarajuće kućište ovoga puta ćemo vas obradovati izuzetnim modelom - Zirco GEH-ZCS5608B. Iako većina korisnika, uključujući i autora teksta nikad nije ni čula za ovog proizvođača, bili smo prijatno iznenađeni kvalitetom kućišta koje smo "stavili pod lupu". Kućište je full ATX formata i dizajnerski podseća na CoolerMaster Centurion seriju i neke od Blueberry modela koje smo videli. Urađeno je kao kombinacija srebrne i crne boje (čelik, plastika i aluminijum), pri čemu su samo bočni stubovi prednje strane urađeni u srebrnom fazonu neobrađenog metala, dok je ostatak, sa izuzetkom panela sa power, reset dugmetom i ostalim konektorima, crne boje. Prednja maska je mrežastog tipa, sa predefinisanih 5 slotova za 5.25" uređaje, i jedan 3.5" slot za floppy/card reader ili sličan uređaj. Ispod se nalazi otvor predviđen za montiranje 12 cm ili 8 cm kulera koji će duvati direktno na hard diskove, dok zadnja strana nosi prostor za ventilator

Kontakt: Telix
www.telix.rs



(12, 9 ili 8 cm) kojim će se obezbediti adekvatno izbacivanje toplog vazduha van kućišta ukoliko za to bude potrebe. Na žalost zbog položaja nosača za hard diskove koji se nalazi ispred prednjeg ventilatora formiranje vazdušnog tunela nije moguće bez demontiranja ovog rack-a (koje se svodi na skidanje par šrafova) čime se broj hard diskova koji je moguće instalirati smanjuje sa pet na dva, ali se u slučaju komponenta koje se puno greju dobija stalni protok vazduha i obezbeđuje aktivno hlađenje a samim tim povećava stabilnost sistema. Osim montiranja ploče i bočne strane kućište je dizajnirano da bude "šrafless". Pet 5.25" uređaja je moguće povezati preko plastičnih držača i bravica, dva 3.5" takođe, dok je za dodatna tri hard diska obezbeđen rack, koji je zarotiran 90° u odnosu na ostale, i u koji se hard diskovi ubacuju tako što se montiraju šine na njih, i onda jednostavno klizanjem gurnu u rack. Kao što je pomenuto donji rack poseduje mogućnost hlađenja obacivanjem odgovarajućeg ventilatora na prednju stranu kućišta koji bi duvao direktno na diskove. Predviđena pozicija napajanja je na gornjoj strani. Interesantno je da se kućište isporučuje bez plastičnih stopica na kojima stoji, već se one dobijaju u posebnoj kutiji sa dodatnim delovima, što je veoma korisno, a čime se transport i pakovanje znatno olakšavaju. Među dodatnim delovima se nalazi i opcionalna bravica koja se može instalirati ako želite da zaključavate sistem. U paketu dolaze i svi potrebni šrafovi, šine za hard diskove, nosači za matičnu ploču, kao i jednostavno i slikovito uputstvo

sa svim potrebnim informacijama za instalaciju komponenta. Bočna strana se zatvara sa dva thumb šrafa, i poseduje dva predefinisana otvora – jedan kružni u visini CPU-a, na kome se nalazi usisnik za vazduh, i drugi, pravougaoni, iznad PCI-E slot-a koji može imati različitu upotrebu, ali je pre svega namenjen kao dodatna ventilacija iznad PCI-E slot-a. Panel koji se nalazi sa gornje strane je izdignut i poseduje power, reset dugmiće, audio konektore, kao i dva USB, te firewire port, a tu si i LED lampice za indicaciju rada hard diska i aktivnosti sistema.

Napajanja koja smo imali na testu su čista suprotnost – jedno je namenjeno prosečnim igračkim konfiguracijama, i nudi osnovne konekcije, PCI-E konektor, dva SATA napajanja, veliki ventilator, ali i velike izlaze snage na granama. Sa svojom cenom od 3500 dinara ovaj model će biti vrlo popularan pre svega zato što nudi jako, kvalitetno i tiho napajanje po povoljnoj ceni. Sa svojih 800W, jači model se okreće ka zahtevnim korisnicima, sistemima sa više grafičkih kartica, četvor jezgarnim procesorima, nekoliko hard diskova, ekstremnim uslovima i zahtevima za kvalitetnim i jakim izvorom struje. Ovakvi modeli pored performansi imaju i naglašenu vizuelnu komponentu, viši kvalitet izrade, mnoštvo konektora, što nas dovodi do prve prave zamerke. Da je broj molex konektora zamenio broj SATA, i da je umesto četiri 6 pinska stavljena kombinacija 2x6 pin & 2x8 pin slika bi bila jako povoljnija. Ne treba naglašavati da se skoro svi hard diskovi prave u SATA izvedbama, kao i optički

uređaji, tako da bi kombinacija od 8 SATA i 2 molexa bila bolje rešenje. Da je u pitanju slabije napajanje na ovo ne bismo obraćali pažnju jer bi ono moglo da se poveže na neki računar starije generacije koji ima potrebe za molex konektorima, ali kako 800W govori da je namenjeno najnovijim karticama (dvoglavim SLI i crossfire rešenjima) nedostatak 8 pinskog PCI-E konektora se smatra upravo – nedostatkom. Cena ovog modela iznosi oko 10000 dinara i konkurentna je sa sličnim modelima, a da nije nedostatka vezanog za kablove ovaj proizvod bi lako mogao da bude best buy klase. Kada je kućište u pitanju cena od 4600 dinara koju treba izdvojiti za njega nije mala, ali ona obuhvata vrlo lepo dizajniran model, čija funkcionalnost u potpunosti odgovara ceni. Poseban rack za hard diskove, povezivanje i kačenje uređaja bez šrafova, dovoljno mesta za kulere pozicioniraju ovaj model među Chieftec, CoolerMaster i slična kućišta, kako po funkcionalnosti, tako i po ceni. Problem je što CM i Chieftec imaju dugu tradiciju, veliku gamu proizvoda, kao i poverenje kupaca, pa nešto viša cena pojedinih modela može biti opravdana brendom.

Ako rezimiramo celokupnu priču, prikazali smo vam tri proizvoda koja po svojoj nameni ciljaju na određene grupe kupaca, ali po svojim kvalitetima mogu odgovarati višestrukim zahtevima. Cene odgovaraju kvalitetu koji pružaju, tako da bez obzira kakvu mašinu da kupujete Zirco kućište sa Xilence napajanjem od 550W ili 800W (u zavisnosti od komponenta koje ste planirali) biće odličan izbor.

ALTEC LANSING INMOTION IMV712



Sve više korisnika danas svu svoju muziku prebacuje na iPod ili neki slični prenosni uređaj, pogotovu imajući u vidu da kapaciteti ovih stvarčica postaju vrlo veliki, a da cene svakodnevno padaju. Samim tim, ako već imate recimo iPod sa 120GB diskom, postavlja se pitanje da li vam je u kući zaista i neophodna kolekcija cd-ova ili filmova? Naravno, tu se javlja problem da sadržaj sa iPod-a možete slušati samo preko slušalica, a video gledati samo na malom ekranu. Upravo zato je Altec Lansing napravio uređaj koji bi u jednom relativno malom pakovanju trebalo da obezbedi kako zvučnu, tako i video podršku za vaš iPod.

autor: Mijoš Hetlerović

InMotion iMV712 je sistem koji se sastoji od tri zvučnika. Tu su dva satelita od 3" i jedan subwoofer od 4", dock postolje za iPod i wide ekran visoke rezolucije od 8.5" sa prednje strane. Ovaj sistem omogućava da jednostavnim priključenjem bilo koje verzije iPod uređaja reprodukujete i muziku i video klipove u vašoj dnevnoj sobi. Sistem nije ograničen samo na Apple plejere, ali je činjenica da jedino oni imaju kakvu-takvu standardizaciju priključka, kao i softvera koji se nalazi na njima pa je samo u ovoj kombinaciji omogućena potpuna funkcionalnost u kontrolisanju plejera preko priloženog daljinskog upravljača InMotion sistema. Moguće je priključiti i bilo koji drugi audio ili video plejer, ali treba imati u vidu da se onda taj uređaj mora priključiti preko standardnog 3.5 mm audio konektora, čak se i kabl dobija u kutiji, a plejer se može postaviti u iPod ležište, ali prosto samo zbog vizuelnog utiska. Ulazni audio i video činič konektori takođe omogućuju i povezivanje drugih uređaja – ako želite da recimo igrate Playstation igrice na InMotion sistemu to

možete ostvariti bez ikakvih problema, a pored toga je vrlo značajno da uređaj poseduje i S-Video izlaz, pa samim tim možete sadržaje sa iPod-a pogledati i na nekom eksternom većem ekranu ukoliko se za to ukaže potreba. Preko priloženog daljinskog upravljača, koji je otprilike veličine kreditne kartice, se možete šetati po menijima iPod-a, puštati i zaustavljati pesme, kontrolisati jačinu zvuka, ali je malo nezgodno što se na velikom ekranu ne prikazuje slika sa iPod menija, što znači da ćete za neka podešavanja ili odabir pesme ipak morati da budete relativno blizu da biste uopšte videli šta radite. Dobra stvar je da kada iPod priključite na InMotion puniće se i baterija.

Sam ekran, iako relativno mali, nudi dobar kvalitet slike i može poslužiti za gledanje klipova ili čak i filmova, pogotovu što je u widescreen formatu, pa tako donosi optimalan kvalitet DVD snimaka u ovoj izvedbi. Jedna zgodna funkcija je i što ovaj sistem može da radi i

kao sat, odnosno kao budilnik, pa u tom smislu može zameniti ranije popularne audio sisteme. Zvuk koji proizvodi iMV712 je vrlo dobar, pogotovu kada se uzmu u obzir mali gabariti, tako da će se savršeno uklopiti u dnevnu ili spavaću sobu, ali ne treba od njega očekivati kvalitet zvuka koji poseduju home theater modeli. Ukupna snaga sistema je deklarirana na 40W RMS.

Poseban kvalitet InMotion iMV712 je vrhunski dizajn koji će ga svakako preporučiti za svaki moderno opremljen stan. Linije su čiste i jasne, a završna obrada sa visokim sjajem čini da vizuelno izgleda zaista impresivno. Na kraju, ukoliko ste neko ko voli da pokaže svoj iPod, treba naglasiti da je mesto za plajer na samom vrhu uređaja, te da je vrlo upadljiv. Sve to naravno treba ukalkulisati u cenu InMotion iMV712, koja svakako nije mala, ali se mora priznati da se radi o vrlo inventivnom, korisnom i nadasve atraktivnom „gedžetu za vaš gedžet“.

Kontakt: PC Centar,
www.pccentar.com

Prilagodite svoju opremu svom načinu igranja

Uz pomoć Logitech periferija učinite igranje udobnijim i savršenijim, a sve sadržaje igre mnogo dostupnijim.

Ergonomski Logitech G5 miševi sa laserskom tehnologijom daju novu preciznost, brzinu i lakoću korišćenja.

Logitech G15 tastatura prilagođena za igrače pruža sav komfor na koji ste navikli.

Logitech ChillStream gamepad sa integrisanim ventilatorom, omogućava da igrate duže, jače i opuštenije jer će vam ruke ostati suve i hladne tokom igranja.

Logitech G25 volan sa pedalama za gas, kočnicu i kvačilo i menjačem sa šest brzina pruža vam pravo vozačko iskustvo. Sa ovim volanom više ne igrate samo igre nego se zaista trkate.



GEJMIJALNO

Nije dovoljno samo da nabavite igru – neophodna je i kvalitetna periferna oprema koja će parirati njenom dizajnu i mogućnostima. Za igrače koji žele da budu još pokretniji, da igraju i zabave se na računaru, Logitech je kreirao proizvode koji maksimalno olakšavaju igranje i pružaju dodatnu slobodu.

www.logitech.com



Logitech.

Designed to move you™





ROCCAT

NOVO IME GAMING SCENE

Donedavno je bilo poznato samo nekoliko brendova koji su se bavili proizvodnjom gaming periferija. Na prvom mestu tu mislimo na Razer, Logitech i svakako Microsoft. Međutim, vremena se menjaju, gaming uređaji postaju sve popularniji, pa ne čudi sve veći broj brendova koji se okreću upravo ovoj populaciji. Jedan od takvih brendova nosi ime Roccat (Roket - raketa). U pitanju je kompanija koju su osnovali prvenstveno pasionirani igrači koji su do otvaranja Roccat-a radili marketing za potrebe Razera i Speed Link-a. To takođe znači da svaki od uređaja detaljno testiraju svi, pa čak i sam direktor kompanije, a ne samo sektor za „inovacije i istraživanja“, kako to obično biva, uz desetine „beta testera“. Kako smo imali prilike da vidimo i na Games Convention-u 2008, Roccat će u ponudi imati Kone, miša, Sense podlogu, Valo tastaturu i Taito, još jednu podlogu. Međutim, Valo i Taito još uvek nisu spremni za serijsku proizvodnju, pa je nama šaka dopao „samo“ Kone miš i Sense podloga.

Kontakt: Ex Ecentar
www.execentar.com

KLAN RUR



WWW.KLANRUR.CO.YU

ONLINE MULTIPLAYER GAMING COMMUNITY



Magazin

IT Market

Vodič za kupovinu kompjutera

...četiri godine sa vama





Roccat Kone

autor: Marko Nešović

Druga nedelja oktobra označila je početak prodaje Roccat Kone-a u celoj Evropi, a mi vam donosimo već review ovog uređaja, uz informaciju da se on i kod nas može naći u prodaji. Spoljašnji dizajn Kone-a nije specijalno inovativan i generalno se lako može podvesti pod bilo koju kategoriju konkurentskih proizvoda. Tu je i laserski senzor od 3200 tačaka po inču koji donosi više nego veliku preciznost, ali nije posebno revolucionaran. Istini za volju, tvorci ovog glodara i sami su napomenuli kako DPI više nije izazov i kako se na tom polju više ne ide na „što veće cifre“.

Kone sa druge strane krasi rezolucija od 6,4 megapiksela i mogućnost obrade ubrzanja od čak 20G. Da miš ima sve odlike nekadašnjih kompjutera potrudio se 72MHz Turbo Core procesor kao i 128KB interne memorije. To naravno znači da u Kone možete snimiti do pet različitih igračkih profila i imati ih sa sobom uvek, gde god da imate i miša, kao i neograničen broj profila koji se mogu snimiti na sam računar. Pored deset tastera od koji je čak osam programabilno, Kone poseduje i 4D skrol točkić (skrolovanje plus tilt na levu ili desnu stranu) a tu je i podesiva boja na rubovima miša kako biste svakom primerku dali svoj poseban „šmek“. Ugodnost prilikom rada obezbeđuju sve već pomenute karakteristike ali i bešumne nožice Kone-a kao i izuzetno kvalitetan i dugačak (1,8m) USB 2.0 kabl.

A sada da vidimo šta to još dodatno Kone u sebi poseduje. Prvo, nešto što nije toliko novo ali je svakako korisno – tegići. Ovaj Roccat poseduje „FastClip Weight Kit“ odnosno podešavanje težine i to za po 5 grama – 5, 10, 15 i 20. Tegići se nalaze u posebnoj kutiji koju naravno sa sobom uvek možete nositi i menjati težinu u skladu sa potrebama.

Za kraj smo ostavili ono najekskluzivnije – Kone donosi „Tracking Control Unit“, sistem koji kalibrira miša u skladu sa tim na kakvoj podlozi radi. Naime, senzor „skenira“ podlogu kao i udaljenost miša od iste, te se na toj osnovi miš prilagođava podlozi i samim tim potrebama korisnika prilikom rada. Ovo u praksi znači da će Roccat pod rukom raditi potpuno identično bez obzira na kojem tipu i kvalitetu podloge ga koristite. Ovo je izuzetno zgodna opcija za slučaj da često menjate svoje radno okruženje.

Zbog posebnog materijala završne obrade, Kone jako lepo leži u ruci i prilikom rada sa njim nismo imali apsolutno nikakvih problema. Jedini nedostatak je to što je projektovan samo za dešnjake, a što je manje više standardno kod miševa ovog tipa i nešto što se ne može Roccat-u uzeti kao negativna karakteristika. Čini se da su u Kone modelu Razer, Logitech, Microsoft i svi ostali dobili dostojnu konkurenciju koja bi ozbiljno mogla da ugrozi njihovu poziciju na tržištu.

Roccat Sensa

Prva podloga koja stiže iz Roccat-a nosi oznaku Sensa i u pitanju je savitljivi mousepad na čiji smo izgled i materijal manje više navikli. Dolazi u dve varijante – Glacier Blue i Adrenalin Blue, koje se naravno razlikuju samo po boji odnosno dezenu. Glavna odlika Sensa podloge je u tome što je dosta tanja od konkurentskih rešenja sličnog tipa, što je vrlo važno zbog odmaranja zglobova ruke prilikom dugotrajnog igranja. Programeri hvalje to što je gornja površina podloge „premazana“ mikro-kristalima, ali je to nešto što naravno nismo mogli da proverimo. Najvažnije je zapravo pomenuti to da su dimenzije podloge 40x28 centimetara, što je čini podlogom srednje veličine, kao i da je debljina samo 1,35 milimetara.

Prilikom rada pokazala se više nego dobro, posebno u domenu toga što nije klizala i pomerala se čak ni prilikom naglih pokreta najvatrenijih igrača u redakciji, pa predstavlja solidan izbor za sve koji traže alternativu za svoje stare podloge, a nijedno rešenje do sada im nije bilo odgovarajuće.

Umesto zaključka, daćemo vam samo još i informacije oko cena pomenutih proizvoda, što bi trebalo da vam pomogne prilikom finalne odluke. Kone se prodaje po ceni od 5990 dinara, dok Sense podloga bez obzira na to u kojoj varijanti stiže košta 1690 dinara.

PEGA WII DODACI PART ONE

Da ne bismo pravili prevelike uvode, preći ćemo odmah na stvar – Wiimote, kontroler za Nintendo Wii, poseduje u sebi žiroskop što ga čini prvim „pravim“ kontrolerom kojeg možete pomerati u svim pravcima i osama i samim tim praviti iste takve pokrete u video igrama. Svi već dobro znaju za tenis, bejzbol, kuglanje, bilijar, boks pa čak i vožnje automobila. Pogodan oblik wiimote-a doprineo je tome da se pojave brojni dodaci koji Wiimote pretvaraju u nešto sasvim drugo. Pored naprednijih kao što su gitare za Guitar Hero (Wiimote se konektuje unutar „tela“ gitare) tu su i osnovni poput volana, bilijarskog štapa, pecaljke. Najzanimljivije od svega je to što svaki od tih dodataka poseduje mesto za ubacivanje Wiimote-a, čime je dodatak zapravo samo lepo oblikovana plastika. Možda vam to deluje besmisleno, ali svakako ima svoju funkciju i ne samo to – ubacivanje Wiimote-a čini da sami dodaci ne budu skupi kao što bi bili da su „celi“ proizvodi.

GT Wheel



Prvi zanimljivi uređaj je takozvani GT Wheel. U pitanju je svojevrsni volan za Wii kojeg sastavljate iz dva dela. U njegovu sredinu postavlja se Wii mote i to je to – imate kompletan volan za korišćenje sa svim mogućim Wii igrama koje predstavljaju simulacione ili arkadne vožnje.



Light Gun

Ukoliko sa druge strane više volite igra u kojima se puca i u kojima je cilj ubiti protivnike (kao što je na primer Resident Evil), onda je Light Gun prava stvar za vas. Na njega sa donje strane povezujete Nunchuk (drugi Wii kontroler) a u samu cev postavljate Wiimote. Na taj način dobijate „pravi“ pištolj sa nišanom za što precizniju eliminaciju neprijateljskih snaga.

Combined Light Gun

Ukoliko ste ipak osoba koja više voli teže naoružanje, onda je Combined Light Gun pravo rešenje za vas. U pitanju je puška, koja opet koristi Wiimote. Ovoga puta, koristi se i Nunchuk, tako što se stavlja u dršku puške, dok Wiimote iznova ide u cev. Na ovaj način dobijate

periferijski uređaj kojeg kontrolišete sa dve ruke baš kao pravu pušku. Ukoliko vam puška nije potrebna baš u svakom segmentu igre (kao u već pomenutom Resident Evilu), onda se jednim klikom drška (Nunchuk) razdvaja a vi dobijate pištolj i funkcionalni kontroler u dve ruke.

Fishing Rod

Ukoliko ipak ne volite previše brze igre poput vožnji, ili sa druge strane ne želite da pucate po ceo dan već da se reklasirate, onda je Fishing Rod dodatak prava stvar za vas. Da, pogodili ste, u pitanju je štap za pecanje. Opet, u delo štapa ide Wiimote, a na njega ide sama žica štapa. Sve što nakon toga treba da uradite jeste da zabacite najlon i čekate da se nešto ulovi!



Svaki od dodataka dovoljno je jednostavan da oko njega zaista nema šta dodatno da se kaže. Ukoliko volite vožnje, pucačine ili pecanje, nabavite odgovarajući dodatak jer zaista nije skup a višestruko će igranje učiniti zanimljivijim

PS3 and PLAYSTATION 3 are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. This is Living is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.




LittleBIGPlanet™

Od novembra na Playstation® 3 konzoli.

www.littlebigplanet.com



CT Computers

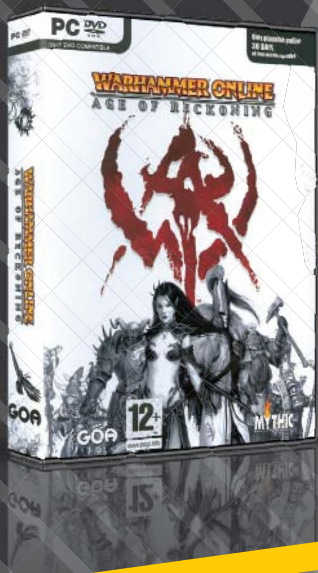
Member of
ComTrade Group

Autorizovani distributer za Srbiju
rs.playstation.com



This is living

PLAYSTATION 3



WARHAMMER ONLINE AGE OF RECKONING + POKLON FIGURA

*Svaki kupac igre Warhammer Online:
Age of Reckoning tokom novembra*
dobija na poklon figuricu lika iz igre**.*

**Akcija traje dok traju zalihe*

***figurica ne mora da odgovara slici*

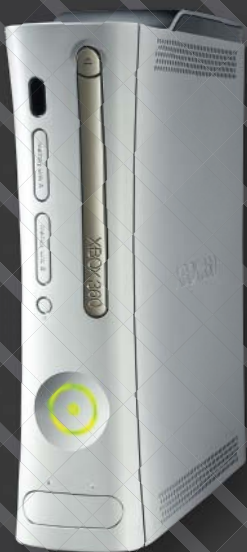


SteelSeries Ikari Laser + SteelSeries QcK

*Svaki kupac SteelSeries Ikari Laser miša
može u promotivnom periodu kupiti
SteelSeries QcK podlogu za samo 1 dinar.*



MIŠ: 5499 din.
PODLOGA: 1 din.
TOTAL: 5500 din.



XBOX 360 Premium edition + POKLON Logitech Drive FX Axial Feedback Wheel



32999 din.



AKCIJE U NOVEMBRU

gameS

AKCIJE U NOVEMBRU

GameS d.o.o.

Lanac specijalizovanih radnji za prodaju
igara, konzola i prateće igračke opreme.

GameS Beograd
Dečanska 12,
Tel/Fax: 011/3345 062
decanska@game-s.co.yu

GameS Novi Sad
TC "Sad Novi Bazaar",
Bul. Mihajla Pupina 1,
Tel.: 021/521 357
bazaar@game-s.co.yu


DeltaCity

GameS Delta City
Jurija Gagarina 16,
Tel.: 011/3129 552
city@game-s.co.yu

NINTENDO DS.

PlayStation.2

Wii



PC

PSP

PLAYSTATION 3

XBOX 360.

XBOX 360™ © Microsoft Corporation. Nintendo, Nintendo DS™ i Wii™ © Nintendo. Playstation 2, Playstation Family,
Playstation Portable i Playstation 3 su robne marke kompanije Sony.